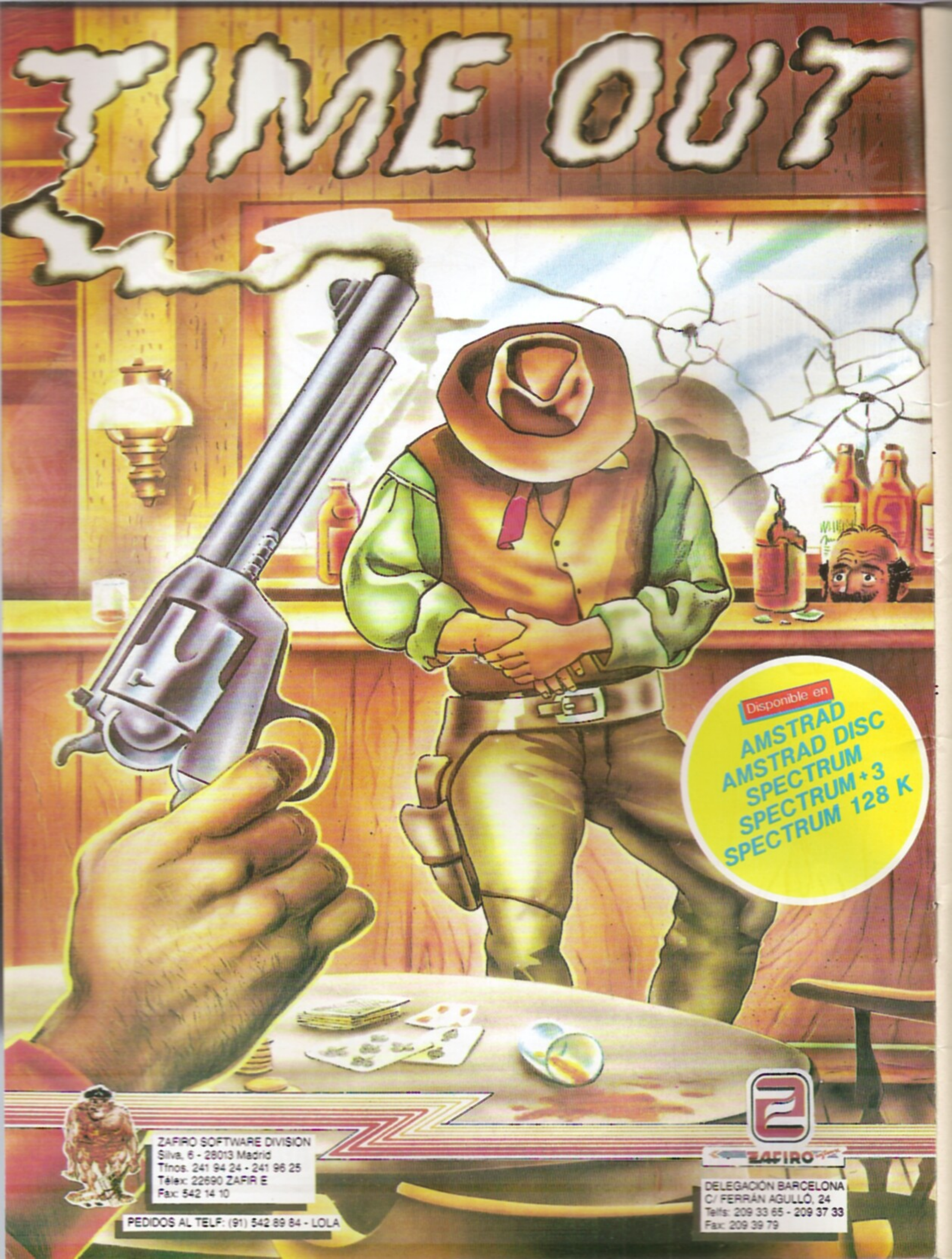


LA REVISTA DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS
MEGA joystick
2 Noviembre 1988 325 Ptas.
Canarias 325 Ptas. Edición Iberoamérica Febrero 1989.
00002
8 413042 820307
RUMANIA
CUBA
B.B.S. ¡Bienvenidos a MEGABASE!
ARCADE Presentamos los éxitos de los próximos meses.
MEGA NEWS ¡Por fin el Sinclair-PC!
CAPTAIN BLOOD Gráficos alucinantes para un juego alucinante
CLUB SEGA Light Phaser, la forma más alucinante de jugar
THE EMPIRE STRIKES BACK Y la saga continua...
JOE BLADE Sencillo, fácil, tranquilo, ¡genial!
THE HUNT FOR RED OCTOBER Simulador submarino.
GOLVELLIUS No sólo Konami conoce el MSX
EMILIO BUTRAGUEÑO, ¿FUTBOL...? Gráficos bien logrados, animación perfecta; pero que pasa a la hora de jugar al fútbol...



TIME OUT
Disponible en
AMSTRAD
AMSTRAD DISC
SPECTRUM
SPECTRUM +3
SPECTRUM 128 K
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10
PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA
ZAFIRO
DELEGACIÓN BARCELONA
C/ FERRÁN AGULLÓ, 24
Telfs: 209 33 65 - 209 37 33
Fax: 209 39 79

EDITORIAL



GRACIAS A TODOS

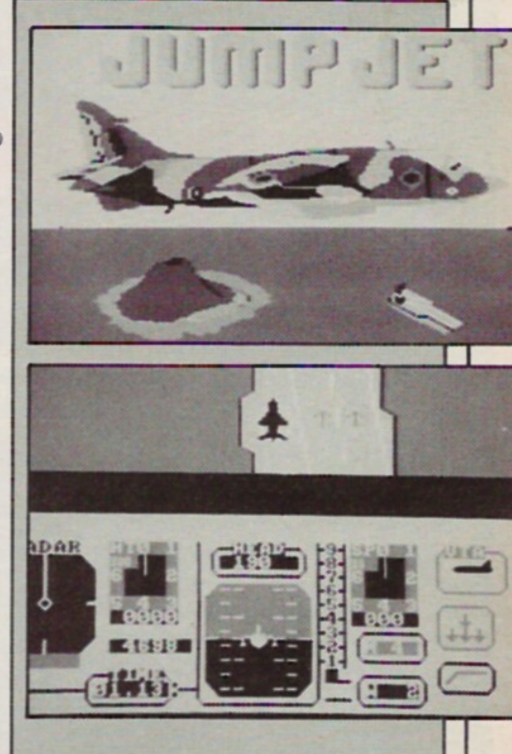
¡Hola de nuevo! Hace días que tenía preparado el editorial para este número dos. En él os daba la bienvenida a MEGABASE, que se inauguró el pasado 15 de Octubre. En ese editorial os anunciaba que ya podéis disponer de demos de los juegos que comentamos, y de otros en absoluta primicia.

Pero no he podido resistirlo. Después de recibir los primeros sondeos sobre la aceptación de MEGA Joystick por parte del público, vosotros. Después de leer los cientos de cartas que hemos recibido. Después de recibir la bronca de nuestra secretaria, que no ha podido despegarse del teléfono...

Después de todo esto sólo he podido quemar mi anterior editorial y escribir estas líneas. Unas líneas que pretenden agradeceros el enorme cariño con que habéis aceptado a MEGA Joystick. Y unas líneas en las que pretendo haceros llegar un mensaje de optimismo.

Porque aunque en más de una carta nos hayan dicho que MEGA Joystick es inmejorable, no es cierto; y nuestro equipo de redacción ha estado trabajando duro, muy duro, para que el número dos de MEGA Joystick sea mucho mejor que el primero. Y volveremos a trabajar, más duro si hace falta, para que el número tres sea todavía mejor. Siempre que recibamos un apoyo como el recibido con nuestro número uno ni el cansancio, ni los problemas técnicos de última hora, ni siquiera las leyes de Murphy, serán impedimento para que, cada día más, MEGA Joystick os haga sentir que por fin ha llegado la revista definitiva sobre videojuegos.

CAPITAN MEGA



JUMP SET

Como si de "Top Gun" se tratase, nuestra misión es despegar desde el portaaviones, aniquilar al enemigo y volver victorioso al portaviones de nuevo.

Dro Soft ha dotado al avión de todo lujo de detalles: brújula, altímetro, velocímetro, indicador de horizonte... para que tu pilotaje sea lo más placentero posible.

Durante el despegue y el aterrizaje observaremos al avión desde arriba, una vez alcanzados los cincuenta pies de altura, la panorámica cambia: observamos una vista lateral y una trasera, mucho más aptas para el combate.

El número de enemigos variará en función del rango del piloto: así el teniente de vuelo vuela en calma y se enfrenta a un solo enemigo, en cambio el capitán de grupo vuela con tormenta y debe abatir a cuatro enemigos.

En definitiva un buen juego con unos buenos gráficos y un nivel de adicción aceptables. •

MEGATEN

Como podéis observar en este número no hay TOP TEN. Esto no se debe a un error de imprenta, ni a que nos hayamos olvidado de ponerlo. Se debe a que a partir de ahora esta página es vuestra. Pero vayamos por partes...

LA LISTA MAS FIABLE

Resulta obvio decir que una lista de los mejores juegos del momento sólo tiene sentido si realmente contiene a los juegos de mayor calidad (incluimos con este término calidad de gráficos, adicción, animación, sonido, etc).

Pero algo tan obvio no es fácil llevarlo a la práctica. Todas las listas realizadas hasta ahora cuentan con varias limitaciones, así que, en MEGA TEN vamos a incluir tres listas para cada sistema. Pasamos a relataros el funcionamiento de esta sección.

LISTA DE REDACCION

La primera lista será realizada por nuestro equipo de redacción. Nuestro equipo conoce las últimas novedades del mercado antes de que lleguen a aparecer. Gracias a esto podremos obtener una lista super-actual. Una lista en la que podréis consultar los superéxitos de los próximos meses.

LISTA DE VENTAS

Todo el mundo puede votar a uno u otro juego, simplemente porque le gusta tal o cual detalle. Pero si alguien va a la tienda y compra un juego, es porque sabe que es bueno (al menos debería ser así). Por esta razón la lista de ventas puede ser un excelente método para saber cuáles son los juegos que más están gustando al público.

VUESTRA LISTA

Y claro está, no podíais faltar vosotros, los jueces definitivos, todos los lectores de MEGA Joystick podéis participar en el TOP TEN del público. Esta lista se realizará mediante el recuento de los votos recibidos en nuestra redacción.

Para votar sólo tenéis que rellenar el cupón que aparece en esta página (no valen fotocopias) y enviarlo a nuestra redacción. Entre todas las cartas recibidas sortearemos 20 copias de "El juego del mes". Así que si queréis conseguir una copia de Joe Blade para vuestro sistema apresuraos a rellenar el cupón de este mes.



VOTO por el programa .... de la compañía
.... distribuido por ....
Sistema.................................... Cass...... Disco...... Cartucho......
Nombre:....................................
Dirección: .... C.P.: ....
Localidad: .... **MEGA Joystick,**
Provincia: .... ROCA I BATLLE, 10-12, BAJOS.
Fecha:.................................... 08023 BARCELONA.

Importante: Sólo se admitirán votos de juegos que se distribuyan en nuestro país.

REGALAMOS 20 COPIAS DEL JUEGO DEL MES

S U M A R I O

S T A F F



Director (Je, Je, eso cree él): Guillermo Miragall
Cerebro en la sombra y saxo alto: Javier Guerrero
¿Coordinador? de Redaccción Carlos Mesa
Comentarios Spectrum: Alberto Castillo, Juan Carlos Sánchez y Rosa Mari Sánchez (hummm)
Cargadores Spectrum: Juan Carlos Sánchez
Comentarios MSX: B Llamas
Cargadores MSX: Ronald van Ginkel y Miguel Ángel Vila
Comentarios Amstrad: Antonio Moreno
Cargadores Amstrad: GHOST TEAM
Comentarios Commodore 64: Benjamín Llamas
Cargadores Commodore 64: Poke's Madness
Comentarios PC compatibles: Jorge M. Campos
Cargadores PC compatibles: Jordi Mas, Germán Fidel, Joaquín López (el mangui)
Comentarios AMIGA: Sascha Ylla-Könnecke y Jorge M. Campos
Cargadores AMIGA: Poke's Madness
Comentarios Cargadores ATARI: Jesús López y Carles Oriol
Club-SEGA: Criseida Ramírez
Arcadesías: Carlos Mesa
Diseño, maquetación, prisas y latazos en general: Félix Llanos
Dpto. Publicidad: Birgitta Sandberg
Secretaria de redacción: Silvia Soler
Fotomecánica y fotocomposición: JORVIC, Artes Gráficas
Imprime: Tecnograf, S.A.
Distribuye: SGEL, S.A.

Edita: Manhattan Transfer, S.A. Tel. (93) 211 22 56. Roca y Batlle, 10-12 bajos. 08023 Barcel.

Editor: Jaime Rosal
Dep. Leg.: B. 36.923-1988

MEGA News

TYPHOON

P.C. Show

MAS KONAMI

Directamente de los salones recreativos la conversión de la popular máquina es ya una realidad. Una difícil misión de vuelo contra helicópteros y carros pesados en la carcasa de un F-14. Seis niveles de dificultad nos están esperando. De Imagine para Spectrum, Amstrad y Commodore. •



La versión SUPER DELUXE After Burner.

DISCOVERY

PRESENTA SU CATALOGO DE CARTUCHOS JAPONESES

Sonimag 88

Entre los más destacados de la feria el stand de Discovery fue uno de los más concurridos. Primero por incluir el arcade After Burner –versión lujo–, ya que su conversión a los ordenadores domésticos es un hecho. Y segundo por presentar una serie de novedades en cuestión de juegos, entre los que cabe destacar la serie de cartuchos MSX importados por esta notable distribuidora. Las nuevas referencias que ya están a la venta son las siguientes: Androgynus (MSX-2), Druid (MSX-2), City Connection, Breakin, Super-Rambo (MSX-2), Super Laydock, Hydlide, American Truck, Craze y Nightshade. Como se podrá apreciar en esta larga lista, algunos de los títulos son reposiciones de antiguos éxitos –ahora en formato cartucho–, mientras que otros son auténticos bombazos al más alto nivel –es el caso del esperado Rastan–. Lo cierto es que esto evidencia que el estándar MSX no está ni mucho menos de baja. Además, esperamos con impaciencia la ampliación de este catálogo, puesto que nos anunciaron hasta una totalidad de cuarenta referencias de cara a las próximas navidades. En la nueva remesa de cartuchos, atención, podremos disfrutar de una versión cartucho para MSX-2 del conocido Arkanoid II que, inclusive, adjunta un joystick de regalo. Discovery además ha importado un joystick de la conocida compañía Konix que, de seguro, competirá con sus otros hermanos.•



P.C. SHOW 88

UNA FERIA MUY AGRESIVA

Del 14 al 18 de septiembre tuvimos ocasión de asistir a una de las ferias informáticas más importantes a nivel mundial.

Después de varias horas en espera de un vuelo, a la llegada a la feria nos cercioramos de la facilidad de entrada para empresarios y profesionales del medio –sintiéndolo mucho no podemos decir lo mismo de la edición Sonimag–, una entrada a una feria dedicada por completo al campo informático, un mundo aparte con cantidad de sorpresas.

La invasión en el mercado inglés de los ordenadores de 16 bits es ya todo un hecho, dominando esta fastuosa feria por completo. La mayoría de las compañías parecen quererse abrir una puerta a esta reciente moda. Compañías como U.S. Gold, Ocean, Grand Slam y otras se están dedicando casi por completo al mercado de los 16 bits. ¿Se impondrá con el tiempo esta nueva incorporación al difícil mercado español?

Presidiendo la feria, Atari, tanto en el montaje de su stand como en el software disponible. En segundo plano, las compañías de software presentaban en un collage contínuo novedades como juegos en 3 dimensiones –precisan unas gafas especiales–, Ocean y sus conversiones de arcade –con máquina incluída–, un imponente simulador de vuelo con capacidad para varias personas –Microprose–, etc.

Sellos no conocidos en nuestro país estaban presentes en esta pasada feria. Al igual que hay que corroborar que la casi totalidad de las compañías inglesas importantes (25 ó 30 aproximadamente) tenían su puesto en el P.C. Show.

Sorprendentemente, la única compañía española de software fue Dinamic. Algunos se preguntarán cuál sería el motivo de la presencia de Dinamic en la feria. Aquí está: la presentación –con chica de carne y hueso incluída– del videojuego Game Over 2. ¡Bestial!

Sueños terroríficos, uno de los mejores programas vistos en la feria, un recinto ferial enorme, abierto desde las 9 hasta las 18 horas, y unas azafatas muy eficientes fueron lo último de un agotador día de visitas.

Como lo más importante para cubrir una información general son las próximas apariciones, a continuación detallamos los mejores juegos –sólo los más destacados– de este P.C. Show'88.●



Las cónsolas SEGA también se han hecho un hueco en el difícil inglés. ¿Qué sucederá en nuestro país?



Microprose, no hace falta decirlo, es la mejor compañía creadora de simuladores aéreos. En la foto, el impresionante Prokon.





Como se puede apreciar, también la Dama de Hierro es una gran aficionada a los videojuegos de ordenador...



Tele Juegos
Haz tu pedido llamando:
(91) 532 0085
(4 LINEAS)
VENTA POR CORREO
A TODA ESPAÑA












ENDURO RACER 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ALIENS 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
RAMPAGE 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
INTERNA. KARATE + 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
SUPER SPRINT 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
SPY HUNTER 500
SPECTRUM COMMODORE
RAMBO 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
GAUNTLET 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
ARKANOID 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
LIVINGSTON SUPON. 500
SPECTRUM – AMSTRAD MSX












KUNGFU MASTER 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
LA COSA NOSTRA 500
SPECTRUM – AMSTRAD MSX
LAST MISION 500
SPECTRUM – AMSTRAD MSX
NINJA MASTER 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
BATMAN 500
SPECTRUM – AMSTRAD MSX
MISION IMPOSIBLE 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
NOSFERATU 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
POPEYE 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MOON CRESTA 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
STRIKE F COBRA 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE












ARMY MOVES 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
BMX 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
POLE POSITION 500
SPECTRUM
GOLPE EN P.CHINA 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
WINTER GAMES 500
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
WONDER BOY 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
SUPER HANG ON 875
SPECTRUM – AMSTRAD
PREDATOR 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
KARNOV 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MORTADELO 875
SPECTRUM – AMSTRAD












LA PANTERA ROSA 875
SPECTRUM – AMSTRAD
FERNANDO MARTIN 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
TURBO GIRL 875
SPECTRUM – AMSTRAD MSX
HUNDRA 875
SPECTRUM – AMSTRAD MSX
GARFIELD 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
CAPITAN SEVILLA 875
SPECTRUM – MSX
PUB GAMES 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MEGANOVA 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
BUGGY BOY 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
CARVALHO 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE











IKARI WARRIORS 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ABADIA DEL CRIMEN 875
Spectrum 128 K Amstrad MSX
GOODY 875
SPECTRUM – AMSTRAD MSX
TETRIS 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
TANK 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
DESPERADO 875
SPECTRUM – AMSTRAD MSX
PLATOON 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
RASTAN 875
SPECTRUM – COMMODORE
MATCH DAY 2 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
INDIANA JONES 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX












CALIFORNIA GAMES 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
WORLD GAMES 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
COMBAT SCHOOL 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
GRYZOR 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ROLLING THUNDER 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ARKANOID 2 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
RENEGADE 2 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MAD MIX GAME 875
SPECTRUM – AMSTRAD MSX
BLACKBEARD 875
SPECTRUM – AMSTRAD MSX
STREET BASKET 875
SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE





Título	Precio	Ordenador
SILENT SHADOWS	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
DESOLATOR	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
BIONIC COMANDO	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
DREAM WARRIORS	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
NEMESIS	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
JAIL BREAK	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
JACKAL	875	SPECTRUM – AMSTRAD
SNOOKER	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
WHERE TIME S STILL	875	Spectrum 128 K
NINJA	875	MSX
GAME OVER	875	MSX
DON QUIJOTE	875	MSX
TAIPAN	875	AMSTRAD – MSX
WESTERN GAMES	875	COMMODORE
SEE BEE AIR RALLY	875	SPECTRUM – AMSTRAD
GUTZ	875	SPECTRUM COMMODORE
EL MUNDO PERDIDO	875	SPECTRUM – AMSTRAD – MSX
VIXEN	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MEGA APOCALIPSE	875	SPECTRUM – AMSTRAD
RAMPART	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
SAMURAI WARRIOR	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
STREET FIGHTER	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
SOL NEGRO	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
TYPHOON	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
DARK SIDE	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
RACE AGAINST TIME	875	SPECTRUM – AMSTRAD
SKATE CRAZY	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
OLYMPIC CHALLENGE	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ARTIC FOX	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
WINTER EDITION	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
HUMPHREY	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
ROAD BLASTER	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
GUERRILLA WAR	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
OVERLANDER	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
1943	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
TRIPLE COMANDO	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
RAMBO-3	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
BARBARIAN-2	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
VINDICATOR	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ALT. WORLD GAMES	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MICKIE MOUSE	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MARAUDER	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ASPAR-GP-MASTER	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
NIGHT RIDER	1.200	SPECTRUM – AMSTRAD
PACK-ERBE-89	2.495	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
INTERNAT. KARATE	875	– MSX
SIX PAK 2	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
PROHIBITION	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
HUNT A RED OCTOBER	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
TERRAMEX	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
EMPIRE STRIKE BACK	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
OUT RUN	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
COLOSUS 4	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1200	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
HIT PAK	1200	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ATROG	1200	SPECTRUM – AMSTRAD
THE LAST NINJA	1200	COMMODORE
BUBBLE BOBBLE	1500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
FLYING SHARK	1500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
TRIVIAL PURSUIT	3500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
NEMESIS	4500	CARTUCHO MSX
NEMESIS 2	4500	CARTUCHO MSX
SALAMANDER	4500	CARTUCHO MSX
PENGUIN ADVENTURE	4500	CARTUCHO MSX
F-1 SPIRIT	4500	CARTUCHO MSX
JOYSTICK ZERO-ZERO	1995	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
PISTOLA GUNSTICK	7.000	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
10 DISCOS 5-1/4 DC DD	1250	
10 DISCOS 3" CF-2	4950	SPECTRUM – AMSTRAD
10 DISCOS 3.5" DCDD	2950	

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON (O COPIA) A:

TELEJUEGOS
A P. DE CORREOS 23132
28080 MADRID

FORMA DE PAGO: Contrareembolso
deseo recibir contrareembolso (pagando al recibir el paquete), los juegos indicados en este cupón.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

Nombre ____________
Apellidos ____________
Domicilio ____________
Población ____________ Provincia ____________
Código Postal ____________ Teléf. ____________
Nº de Tele-Cliente ____________
(si es nuevo, poner NUEVO)

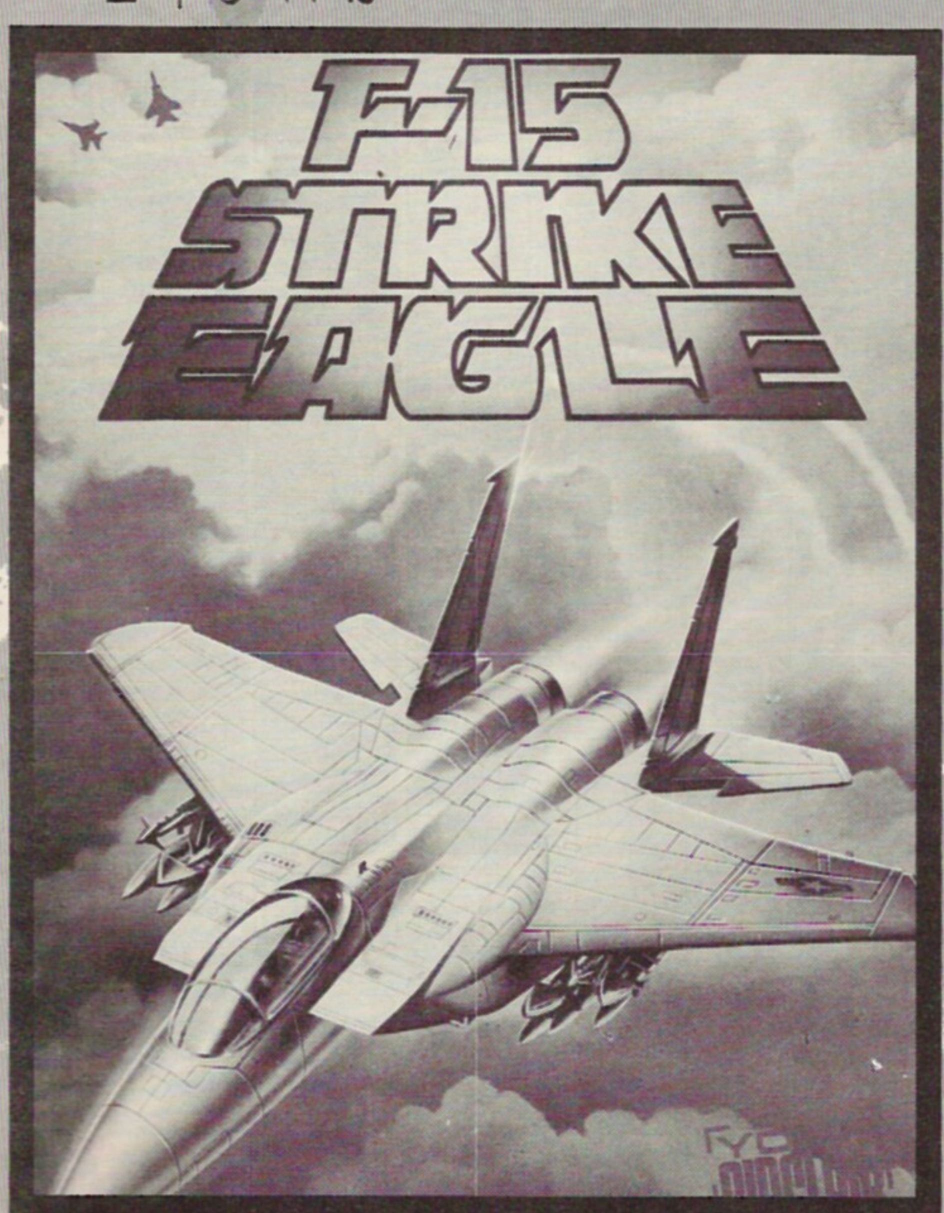
ORDENADOR
- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRADD
- ☐ COMMODORE
- ☐ MSX

(Modelo del ordenador para el que quiere los juegos)

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

MEGA News

NOVEDADES ZAFIRO



F-15 STRIKE EAGLE

YA EN MSX

Sonimag 88

Noticias como ésta, en ocasiones, nos dejan atónitos. La noticia, en este caso, nos llegó por vía Serma, la distribuidora nacional que se hará cargo de este producto. Y según nos comentaron, este cartucho para los MSX de segunda generación será una auténtica maravilla de simulación, comparable en gráficos, incluso, a la versión Atari, de donde se conversionó directamente. Añadir que este cartucho se está comercializando en estos días por el continente asiático, más concretamente en Japón, y que en breve circulará por Europa. La compañía Microprose, creadora del programa, no ha escatimado en detalles y el suspense queda aquí para disfrutar de F-15 Strike Eagle cuando llegue... •



Atrog



Terramex



Frightmare

Sonimag 88

LOS 40 VIDEOJUEGOS MAS BARBAROS

Zafiro no estuvo presente –con stand propio– en la edición pasada de Sonimag. Sin embargo estuvo en la mayoría de los stands dedicados al software –los videojuegos de Zafiro estuvieron expuestos en Amstrad, Atari, Commodore, entre otros–. Zafiro, en su nueva política de cotizarse en los puntos más altos, ha lanzado una gran ofensiva de juegos en un catálogo de grandes éxitos: los cuarenta videojuegos más bárbaros. Entre los más destacados de esta nueva serie –que además tuvimos ocasión de probar en la feria– cabe resaltar los siguientes: Frontiers, Atrog, The hunt for Red October, Terramex, Driller, Los pasajeros del viento 2, Los piratas de la costa bárbara, Los picapiedra, Pac-Land, 19, Peter Bearsdsley, Sophistry, Last Mohican, Outcast, πr^2,

The tube, Renaud, Dakar 4 x 4, Dakar moto, Starting blocks. L'ange de Cristal, Birdie, Traz, Free climbing, Rex Hard, Wonderland electric, HMS Cobra...

Si deseas recibir más información sobre los mismos dirígete al Club Zafichip. Ferrán Agullo, 24. 08021 Barcelona. •



GAME OVER II

LA AVENTURA CONTINUA

PC Show

Por qué son los ingleses los primeros en disfrutar de la continuación de esta fabulosa aventura?. En este PC Show londinense la historia de Dinamic continúa: hay que rescatar a Arkos, el héroe de la rebelión contra Gremla, quien ha sido hecho prisionero. Tres niveles, a través del planeta Phantis, hasta llegar a la prisión, te aguardan. Nosotros "aguardamos" a que llegue a nuestro país, donde "estará" disponible para Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX, PC y Atari. •

En la foto Jesús Alonso, hasta entonces director de Dinamic, posando con la modelo del programa Game Over.



SINCLAIR PC

SINCLAIR PRESENTA EL MODELO PC 200

PC Show

Sinclair acaba de presentar al mercado inglés un nuevo modelo de PC, un compatible que pretende adentrarse en los sectores de oficina y particulares. Tres máquinas con diferentes características –dependiendo de la función prestada– son las aparecidas en el P.C. Show.

El PC 200 más sencillo está diseñado para usarse con monitor o televisión, incorpora, además, un ratón, varios programas –Gem 3 con Desktop entre otros–, calculadora y reloj.

El modelo intermedio suma a su anterior un monitor monocromo, joystick, y cuatro juegos.

El Sinclair profesional PC 200 ha sido diseñado para cubrir un claro en los usuarios de Spectrum. Para los entusiastas de los juegos decir que incorpora un port para dos joysticks y un ratón para dibujar y pintar.

Todos los modelos utilizan MSDOS 3.3 y discos de 3 1/2", funcionando a 8 MHz. El teclado es de 102 teclas y lleva las salidas típicas de joystick, impresora, etc., además de un zócalo de expansión para discos de 360 o 720 Kb.

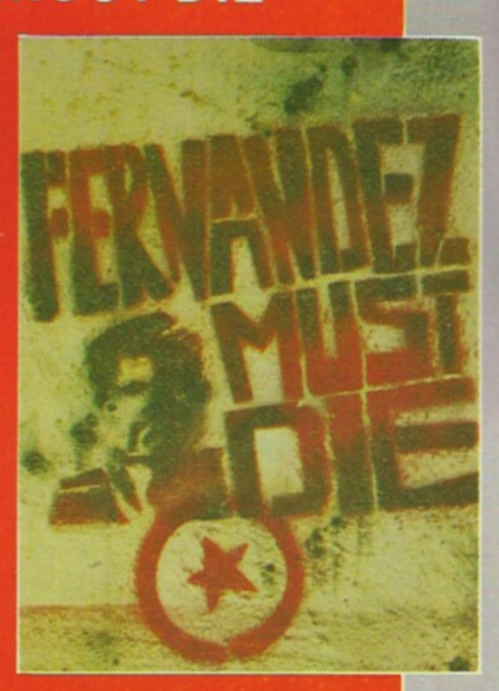
Especificaciones técnicas:
Microprocesador 8086, 16 bit
512k RAM
Display adaptador compatible con CGA y MDA
Centronics Parallel con zócalo estándar.
Salida serie
Discos de 3 1/2"
Zócalo de expansión adicional para su utilización con discos de 5 1/4" –360k– o 3 1/2" –720k– •





FERNANDEZ MUST DIE

—FERNANDEZ DEBE MORIR—



En las distintas junglas de la América Central, la revolución ha comenzado. El gobierno democrático de la República del Diablo ha sido derrocado por el dictador y despótico Fernández. Sólo un hombre, tú, puede liberar al pueblo de la opresión del dictador. Penetra en el país y destruye todas las bases militares hasta encontrar a Fernández.

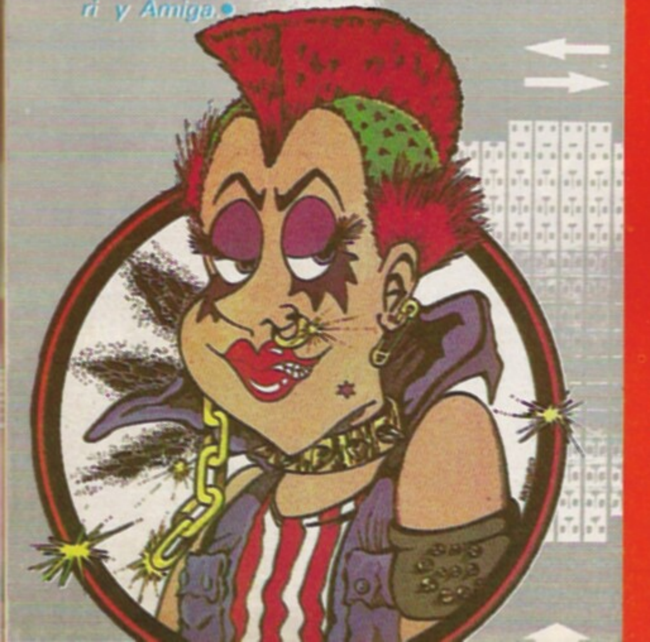
A grandes rasgos este es el argumento de este estremecedor programa de Image works —mezcla de Ikari Warriors y Gaunlet—, disponible para las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, ST y Amiga. •

THE GREAT GIANA SISTERS

LAS HERMANAS MAS PUNKIES

PC Show

Algunas críticas han calificado a este juego de uno de los más adictivos. La verdad es que nada se puede decir en contra; tan solo reprochar que el planteamiento del programa es una idea ya explotada con Wonder Boy o Super Mario Bros. Rainbow arts nos presenta el juego en Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga. •





FOXX FIGHTS BACK

EL ZORRO MAS ZORRO

PC Show

Y es que hasta los zorros están hartos de que se les de caza sin darles el más mínimo descanso. Nuestro amigo Foxx se venga de perros y personas a golpe de ametralladora. Image Works nos deleita con este programa para Spectrum y Commodore. •

MEGA News



MANHATTAN TRANSFER

Y LA PRESENTACION OFICIAL DE MEGAJOYSTICK — *Sonimag 88*

Siendo la única revista del sector de videojuegos que estuvo presente en la edición del Sonimag'88, Manhattan Transfer presentó durante estos días el primer número de la revista Mega Joystick, causando un gran impacto entre todos los seguidores del mundo de los videojuegos. Nuestro stand estuvo abarrotado por una gran afluencia de público, donde aparte de disponer de una simulación de las demos del BBS, el público más juvenil pudo disfrutar de los juegos de nuestro club de mailing –Alfamatic dispuso para nosotros un Telemach completo–, teniendo ocasión de probar la calidad de nuestro software para MSX.



HOT-SHOT

MAS GARY LINEKER — *P C. Show*

Y es que cuando vuelven a estar de moda los simuladores de futbol, la fiebre no se detiene: recuérdese Peter Beardsley, Emilio Butragueño y otros. Por lo pronto, además, ésta es una nueva parte de las aventuras futbolísticas del popular Gary Lineker –existen varios programas dedicados al mismo–. Sigue siendo Gremlin la que comercializa el producto, y el programa está disponible para las versiones Spectrum, Amstrad, Commodore, ST y Amiga. Recordar que en la misma serie de Gremlin otro programa futbolístico se anuncia junto con Lineker: Roy of the rovers. •

SYSTEM 4

CONTINUA DANDO QUE HABLAR — *Sonimag 88*

SYSTEM 4 no dispuso de ningún stand en la feria. De todas formas las notícias de sus próximos lanzamientos corrieron en todas direcciones.

Uno de los programas que más impacto está causando, se trata de Dark Side, disponible para Spectrum, Amstrad, Commodore y próximamente para PC. Summer Olympiad ya está disponible para la versión Commodore y para Spectrum próximamente. Dentro del grupo de programadores de la propia compañía –SPE: software de programadores españoles–, ya están a la venta los títulos Frankie y Tensión para MSX. Por otra parte una nueva tanda de programas están a punto de hacer su aparición: Gunfighter, Submariner, Cerius, Bob Morane –espacio–, y Chamonix Challenge para la versión Spectrum. Hablando de Bob Morane, ya está disponible el programa Caballería para Commodore.

Está previsto el lanzamiento de una serie "budget" de programas que podrían salir al mercado bien con el precio de dos X 875 ptas. o uno a 595 ptas. Y dentro de una actual serie de 595, recuerdos de otros tiempos: Flunky, Back to School, etc.

Y por fin un auténtico bombazo: el lanzamiento inminente de, nada más y nada menos, que Strip Poker 2 Plus. Disponible en España para Spectrum, Amstrad, MSX, Atari ST, Amiga y PC. ¿Por qué lo de Plus?. Pues muy sencillo, puesto que se trata de un programa base, más adelante aparecerá un programa-data con más contrincantes femeninas para desnudar.



MEGA News



Atari



Amstrad



Amstrad



Commodore

LOS REYES: AMSTRAD, COMMODORE Y ATARI

Sonimag 88

Y hablando de los reyes del hardware y software, evidentemente, hablamos de las compañías más fuertes en este sector. Cada uno por su lado, y sin que se pueda hablar de una competencia –cada empresa tiene su propio campo abierto–, los aspectos más llamativos han sido la imagen y el sonido, propio de una feria como la comentada.

ATARI

Atari presentó toda su gama de productos: Atari MEGA ST, impresora laser, Transputer, CD-ROM, Atari PC, 1040 ST, Modem Atari, Cónsola XE y sus accesorios, juegos ST, CAD's, animación en 3-D, etc. Por otro lado, el stand de Atari estuvo muy concurrido debido al éxito alcanzado por la presentación de un instrumento musical –similar a una guitarra sin cuerdas–, que simulaba cualquier sonido, gracias a su conexión con un ST.

AMSTRAD

Amstrad dentro de su política agresivista sorprendió, como siempre, por el cuidado detalle de crear un stand abierto al usuario. Cientos de ordenadores colocados estratégicamente para permitir que el público más juvenil pudiese disfrutar de determinados programas y juegos. En otro campo, las demostraciones del funcionamiento de mini-estudios de grabación atrajo considerablemente a aquellas personas interesadas por el ramo musical.

COMMODORE

La presentación de las distintas características y prestaciones de un Commodore Amiga fue la tónica general de esta feria. Tanto la cuestión de sonido –cantidad de software MIDI para las más diversas aplicaciones musicales–, como el tema imagen –animación y otras sutilezas–, dieron resonancia a un stand muy llamativo. Estuvieron presentes en él, cómo no, los videojuegos para C-64, y Amiga, y un hardware de alta calidad. Destacar en él la reciente incorporación del Amiga 2000 y el próximo anexo del modelo 3000. Ordenadores que han de dejar a más de uno con la boca abierta de espasmo. •

SOBRE DINAMIC Y LA PRESENTACION DE ASPAR GP MASTER

Sonimag 88

Dinamic, líder español fuera y dentro de nuestras fronteras, no estuvo presente –oficialmente– en la feria de Barcelona. Sí lo hizo, sin embargo y como ya se ha mencionado, unos días antes en el Personal Computer Show londinense. Aunque ello no repercutió –en la presencia de sus juegos hablamos– para que ésta no estuviese a la altura de las circunstancias: pudimos contemplar los programas de Dinamic en el stand de Amstrad, uno de los más concurridos.

Unos días después recibíamos una invitación personal para asistir a la presentación del videojuego Aspar GP Master. Cita que tuvo lugar en el Hotel Princesa Plaza de Madrid el día 30 de septiembre a las 12,00 horas. Y ya tenemos el manillar de la moto preparado para colgarnos del ordenador durante horas y fines de semana si hace falta. •

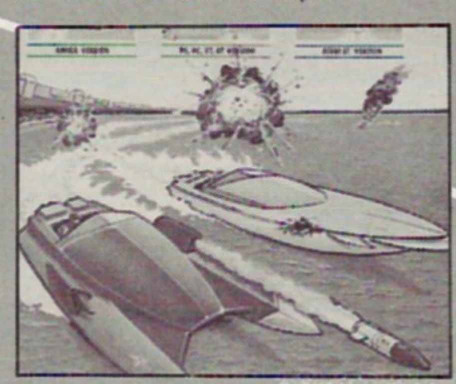


DINAMIC se complace en invitar a:

Francisco J. Guerrero

a la presentación del vídeo-juego **«ASPAR GP MASTER»**
que tendrá lugar en el Hotel Princesa Plaza
el día 30 de Septiembre a las 12,00 horas.

Rogamos confirme asistencia a la Srta. María Fernández, llamando al teléfono: 542 72 87



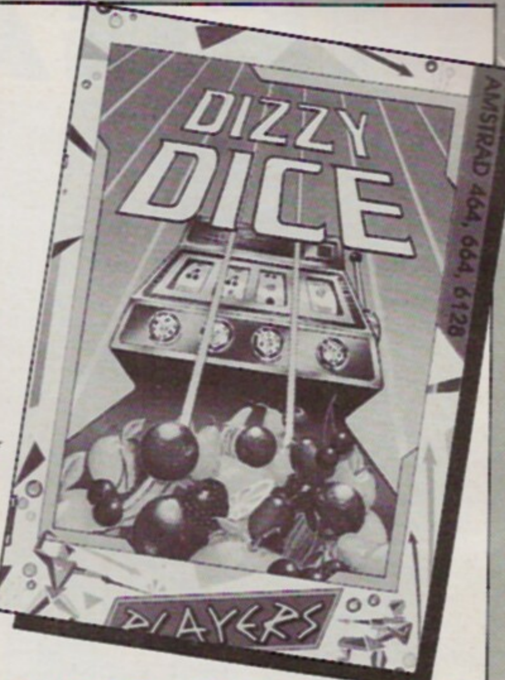
OFF SHORE WARRIOR — VIOLENCIA EN LOS MARES

PC Show

Estamos en el año 2.050, la violencia y el terror se han apoderado del mundo: la violencia en las calles y la sangre no satisfacen a las naciones. Un nuevo deporte ha nacido: batallas a muerte en las costas de nuestros mares –Off Shore Warrior–. Prepárate para el último test de tu vida. De Titus para PC, Amiga y Atari. •

SERMA SOFTWARE PRESENTA LOS "PLAYERS"

Sonimag 88



Serma, sin embargo, no estuvo presente en el Sonimag. De todas formas, tuvimos la ocasión de conversar con ellos –durante una visita a nuestro stand–, en donde nos comentaron las noticias y sucesos más importantes de las próximas semanas.

Una de las más recientes aportaciones al catálogo de Serma ha sido la inclusión de una nueva compañía, con programas que saldrán a la calle al increíble precio de 650 ptas.

Cuando, poco a poco, las series "budget" empiezan a implantarse en el difícil mercado español, un nuevo sello llega a nuestro país: se trata de la aún desconocida Players, con una serie de títulos que darán mucho que hablar, algunos de los cuales –como es el caso de Joe Blade, número uno en el Reino Unido y comentado en este número son auténticas maravillas de programación.

Las primeras referencias de esta serie son las siguientes: Radius –arcade galáctico–, Joe Blade –al más puro estilo Commando–, Super Nova –mapeado–, Reflex –un rompeladrillos–, Xanthius –mapeado–, Dizzy Dice –máquina tragaperras–, Clean up service –un caso de limpieza–. Deviants –videoaventura–, Cibernation –arcade–. Estos juegos están disponibles para ordenadores de 8 bits. •

MEGA News



1.943 LA BATALLA DE MIDWAY

PC Show

El conflicto no ha terminado; la Segunda Guerra Mundial se sigue cobrando víctimas. Después del fatídico año 1.942 la guerra continúa. Estamos en el año 1.943 y preparados para adentrarnos en la batalla de Midway. Capcom nos permitirá re-escribir la historia. Spectrum, Amstrad, Commodore, Amiga y Atari. •



STREET-SOCCER

Mas deporte **PC Show**

No hará mucho que Epyx, nos sorprendió con un magnífico programa llamado Street sports basketball; bien, pues ahora le toca el turno al fútbol callejero. U.S. Gold distribuye este programa en el Reino Unido, aunque en una sola versión: Commodore 64. •

COMPULOGICAL

¡QUE PRECIOS!

Sonimag 88

Ya lo anticipábamos en el anterior número de nuestra revista: Compulogical rompería los moldes con su bajada de precios para el software PC. Bien, pues la revolución ya se ha producido. Aparte de las referencias existentes en catálogo, nuevos programas se han incorporado a la lista y bajo el nuevo precio. Títulos para PC: Gign, Bob Morane: océano, Crash Garret, Bubble Ghost, Bobo, Inversión Bursatil, Electric Base, Geografía de España, Utility 1, y Jet Calc. Títulos para MSX: Police Academy, Life in the Fast Lane, Chima Chima, Hype, Las Vegas y Bridge. Títulos para Atari ST: Gato, Spidert, Macadam Bumper, y Bubble Ghost. Programas para Commodore Amiga: Gato y Bubble Ghost.

Para hacer un balance recordatorio hay que afirmar que los precios de venta al público para el software PC son una auténtica pasada –en el más amplio sentido de la palabra–: 975 ptas. para los discos de 5 1/4 y 1.200 ptas. para los discos de 3 1/2. •



SELECCION MASTERTRONIC

DRO SOFT ACABA CON LOS PRECIOS

Sonimag 88

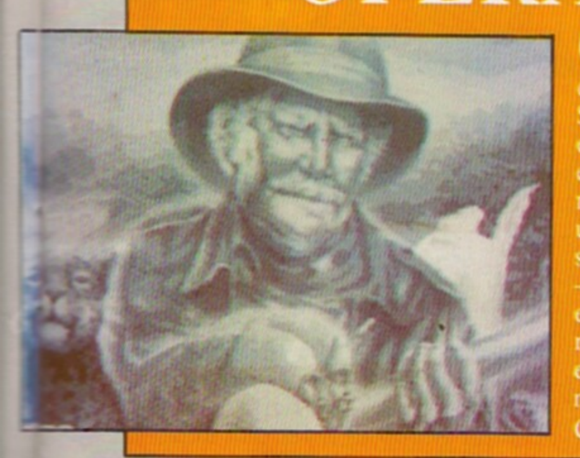
Noticias de esta gran compañia en un momento de visita...

Dro soft, dentro de su línea de juegos "budget" –serie barata– ha terminado por romper el molde de los precios. Si hasta ahora la diferencia entre este tipo de series y los juegos más caros no era mucho mayor –de ahí el escaso impacto de las series baratas en el usuario español–, ya se puede hablar de una desproporción acusada. Pero es que además, lo curioso del caso, es que se han eliminado los títulos de baja calidad, dejando paso tan sólo a los buenos programas. El hecho es que videojuegos como Impossible mission, 737 Flight simulator, Ballblazer, Ghostbusters, Aliens, y otros, los podemos encontrar al increíble precio de 395 ptas.

En otro ámbito, nuevos programas se incorporán a la lista de Dro Soft. Desde Arcticfox –Spectrum, Amstrad cassette y disco, Commodore–, Triple Commando –Spectrum, Commodore, Atari, Amiga–, Dan Dare II –Spectrum, Amstrad cassette y disco, Commodore–. •

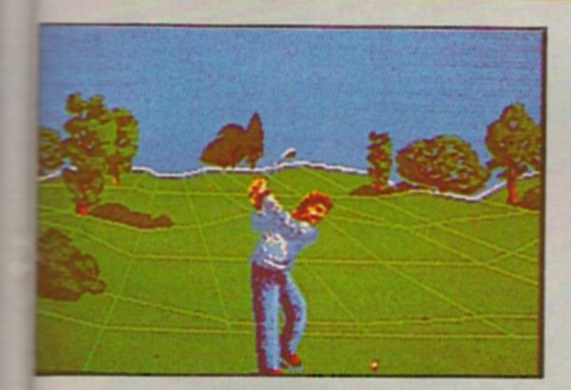
EL INFORME DE OPERASOFT

Sonimag 88



Opera soft, no presente en la feria, nos informó por teléfono de sus dos inminentes lanzamientos: Sol Negro y Mutan Zone. Sol Negro es una historia fantástica sobre un eclipse y una aventura con este fondo, mientras que Mutan Zone consta de un sinfín de pantallas en la búsqueda sin tregua de un equipo científico –como se recordará ya hablamos de este juego en nuestro anterior número–. Las versiones en las que se encuentran disponibles estos programas son: Spectrum, Amstrad, MSX y Compatible PC. •





ULTIMATE GOLF

EL JUEGO DE GOLF DEFINITIVO

PC Show

Este simulador, realmente, es el último juego de Golf, pero ¿será el definitivo?. Lo cierto es que bajo la perspectiva de un campo fractal, la sensación de realidad se acrecenta bajo unos gráficos bien cuidados y un nivel de dificultad determinado por el ordenador. Este programa de Gremlin está disponible para las versiones de Commodore 64, Atari ST, PC, y Amiga.

ECHELON

LA EXPLORACION DEL COSMOS

PC Show

¿Podrás vivir con la realidad de Echelos?. En el siglo XXI, donde la exploración espacial está en su apogeo, las distensiones entre países se solucionan con combates galácticos. Este juego de Access está disponible para Spectrum, Amstrad, Commodore, PC y Amiga. •



CYBERNOYD II

LA VENGANZA

PC Show

¿Recordáis la primera parte de este juego distribuída en nuestro país por Erbe?. Pues la continuación llega en forma de venganza bajo el sello de Hewson. Disponible para las versiones de Spectrum cassette y disco, Amstrad cassette y disco, Commodore, y proximamente para Atari y Amiga. •

NINTENDO

Sonimag 88

PRESENTACION OFICIAL DE SUS PRODUCTOS

Los stands más concurridos en cuestión de ferias son aquellos en los que el público asistente participa de las novedades presentadas. Este ha sido el caso del stand de Spaco, importador oficial de los productos de Nintendo. Spaco presentó en este Sonimag 88 la conocida cónsola Nintendo, los cartuchos para la misma, distintos accesorios como la pistola y un robot, y el periférico más llamativo: Family Fun Fitness una alfombra con dos caras, conectable al port del Joystick, y cuya función es muy similar a este último. En realidad esta alfombra es un joystick en cuanto a su función se refiere: cursores digitales de contacto que se mueven con los pies. Y los juegos para el periférico están adaptados a esta nueva característica: desde juegos de atletismo y deporte hasta un programa de aerobic.

Los juegos más destacados presentados en la feria han sido la Leyenda de Zelda –un cartucho de lujo–, Super Mario Bros –de regalo con la cónsola–, Pro-Am –un rallye con efectos de derrape incluídos–, Mike Tyson's punch out –un campeonato contra los gigantes del boxeo–, Duck Hunt –de regalo con la pistola–, y algunos más. Y entre los previstos para fechas próximas destacar: Gradius –continuación de la saga Nemesis–, Goonies II, Castlevania, y un largo etcétera. •





LOS "BUDGETS" DE DRO-SOFT

Dro-Soft acaba de recopilar dentro de su serie barata cinco títulos de juegos un poco antiguos. Esta serie se caracteriza por el precio ya que oscila entre 499 y 699 ptas.

Sin embargo este precio no corresponde con la calidad, ya que en alguna ocasión los juegos igualan o superan a los editados por otras compañías a 875 ptas. Seguramente conoceréis estos títulos: Bazooka Bill, Legend of the amazon Women, Judge dredd, Flight path 737 y Energy warrior. Para los que no los conozcáis os voy a comentar por encima cada uno de ellos.

Bazooka Bill te traslada a una base militar aérea en la que deberás rescatar al general MacArthur. La base aérea de Clark se encuentra bien defendida por infinidad de tropas especiales de defensa y asalto. Pero tú cuentas con un gran arsenal de armas para combatir cualquier momento. La tarea no se presenta fácil pero si consigues culminar con éxito esta misión serás condecorado con la medalla al valor y a la lealtad a tu patria. Los gráficos, tanto de las instalaciones como de los personajes son de gran tamaño y están bien definidos. La música y los sonidos de guerra están bastante conseguidos.

Legend of the amazon women te sitúa en el corazón de la selva amazónica. Tus compañeros de expedición han sido capturados y trasladados al campamento de las amazonas. ¿Qué no las conoces? Pues te diré que son unas guerreras que controlan la totalidad del territorio de selva amazónica, de ahí su nombre. ¿Qué horror no? Pero para eso estás tú. Con una maza prehistórica deberás atraversar las diez zonas de que consta su territorio. Los gráficos son bastante buenos y los personajes de gran tamaño lo que hace que el movimiento se ralentice en algunos momentos.

Judge dredd te pone el uniforme de representante de la ley en la ciudad de Mega-City y te saca a la calle para que acabes con toda la delincuencia y corrupción existente en la ciudad. Siempre lo mismo. Yo más solo que la una tengo que acabar con esa pandilla de basura para ganarme un sueldo de risa; pero qué le vamos a hacer, cualquiera se lo dice al jefe. Ya sabes si no te interesa este empleo puedes ponerte a vender helados en invierno. Es gracioso pero tengo que cumplir con el trabajo ya que las cosas no van muy bien. Una vez fuera encontrarás toda clase de pandillas sucias y desastrosas. Armado con tu Mega-láser y tu chaleco anti-balas deberás concluir con éxito esta misión para así poder colgar de una vez por todas el uniforme y darte a la buena vida. Tanto el tema gráfico como el apartado musical están bien resueltos. El colorido es muy llamativo.

Flight path 737 te pone delante de los mandos de un sofisticado jet de pasajeros de la compañía Dro-Soft. La misión en este caso será la de transportar a cuatrocientos pasajeros al otro lado de las montañas sanos y salvos. En el panel de control encontrarás utensílios como el medidor de altitud, el de velocidad, el indicador de fuel y un largo etc. de instrumentos útiles para llevar a tierra firme el aparato. Según el nivel que elijas te encontraras con dificultdes atmosféricas adversas. En definitiva un buen simulador de fácil manejo y excelente ejemplo de situaciones reales.

Energy warrior es un arcade especial tipo Desolator que se desarrolla en scroll horizontal y que se encuentra limitado a ambos lados por unas barreras de energía. Deberás destruir diferentes tipos de enemigos (tres clases en cada nivel, para que la barrera se destruya y así pasar al siguiente nivel. El movimiento es muy suave así como el scroll. Un nuevo arcade para los fanáticos de la masacre.

Molecule man propiamente dicho es un juego de laberinto al cien por cien. Te encuentras perdido en un laberinto del que tienes que salir cuanto antes. Hay un tiempo límite y una radiación te quitará vida lentamente. Para poder salir has de encontrar las dieciseis placas que forman el circuito de la puerta tele-transportadora. Durante el errante recorrido por el laberinto podrás recoger mone-



La serie Mastertronic actualmente es noticia por la reconversión que ha sufrido esta serie: los programas han vuelto a bajar su precio y se han eliminado los títulos más pobres. Con ello, esta serie budget de Dro es digna de tener en cuenta.







das para comprar vidas, más tiempo y bombas para aceder a lugares imposibles. Tras este juego se encuentra un diseñador de laberintos con el que podrás modificar a tu gusto cualquier faceta del juego. Programa de fácil uso y con unos gráficos bastante logrados.

ROADWARS

La conocida compañía Melbourne House, siguiendo su línea de ofrecer juegos de gran calidad acaba de editar para todos los sistemas (menos para el MSX) un juego que creemos se convertirá en un compañero de muchas horas de ocio. Se trata de Roadwars un juego en el que encarnamos el papel de una esfera rodante. Deberemos destruir todos los enemigos que se nos pongan delante y a las placas que delimitan la pista para poder pasar de nivel. Para pasar las barreras de fuerza deberemos utilizar el escudo de protección lanzando el joy-stick hacia adelante. Hay que tener cuidado con nuestro adversario ya que intentará por todos medios desplazarnos fuera de la pista. Los sonidos de combate son muy reales y el scroll es perfecto. Una obra de arte aunque en la versión de AMIGA haya salido más favorecido.

INSIDE OUTING

Todo parecía una pesadilla. A cada habitación que pasabas parecía que la salida estaba más cerca; pero no era así. Tu misión es la de recoger las ocho gemas que se encuentran escondidas en la casa. Dentro de ésta se encuentran varias clases de enemigos que te decrementarán la energía de manera notable. La casa en sí es un verdadero laberinto tridimensional pero con un poco de paciencia podrás realizar un mapa detallado de la casa. Los gráficos tridimensionales son casi perfectos y el colorido es asombroso. Por lo demás el movimiento y el sonido son correctos.

MARBLE MADNESS "CANICAS RODANTES"

Como conversión de la máquina arcade llega hasta nuestros micros este apasionante juego de habilidad y precisión. Tu misión es la de conducir una canica a través de seis circuitos tridimensionales y expuestos peligrosa e intencionadamente al vacío. Parece fácil, pero cuando la canica se vea entre estrechos canales y agobiada por infinidad de seres inmundos cambiarás de parecer. El primer nivel es muy fácil; pero a partir del segundo las cosas se complican. Una conversión perfecta en la que destacan la misma música que en el original y unos gráficos que rayan la perfección. El único punto negro de este juego es quizás la tediosidad que representa la carga de cada circuito desde el cassette. ¡Suerte a los poseedores de unidad de diskette!

MAIL ORDER MONSTERS, "MONSTRUOS POR CORREO"

Bajo este curioso título se esconde uno de los juegos más originales de la historia del software. Se trata de un programa generador de juegos y a la vez un juego que complementa a tal. Quiero decir que el creador de juegos modifica la capacidad de nuestros monstruos permitiéndonos realizar todo tipo de cambios en la estructura física. Entonces entra el otro juego. Se carga para representar los escenarios de la lucha cuerpo a cuerpo. En definitiva un programa que hizo historia por su contenido. Solo se destaca de él negativamente el aspecto de la carga, muy lenta y larga desde el cassette. ■

ATV SIMULATOR

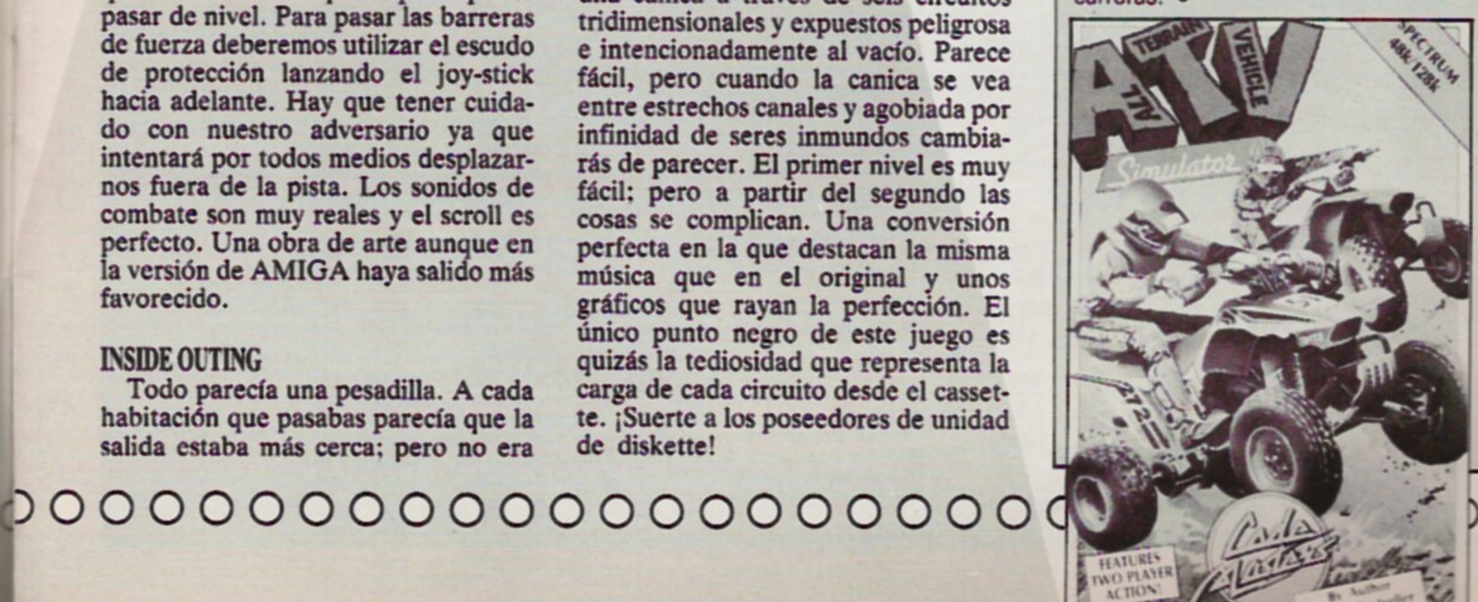
Estamos ante otro de los programas de simulación deportiva de la firma "Code Masters", en el cual estamos al manejo de un vehículo todoterreno. Al inicio del juego debemos correr raudos hacia el mismo y saltar literalmente en su interior. Cuando hayamos conseguido situarnos correctamente... ¡Gas a fondo!

Nos encontraremos en diferentes tramos, a los que corresponden dificultades muy diferentes en cada caso: a través de dunas, a través de hierba, sobre icebergs...

La acción discurre en una pequeña zona de la pantalla, estando el resto de la pantalla ocupada por rótulos, el nombre del nivel donde nos hallamos y otros datos.

Lo mejor del programa son los gráficos –se consiguen unos saltos en el aire realmente espectaculares– unido a una animación muy buena y un sonido muy bien tratado. Durante el juego éste es quizás algo escaso, pero no por ello de menor calidad.

En resumen: un buen juego para los amantes de los "piques" ante el monitor y para los amantes de los juegos de carreras. •



THE HUNT FOR R

Existen hoy en día muchas clases de juegos. Algunos programas representan ramas muy distintas, no pudiendo ser comparadas entre sí. Ejemplos para ello son un juego típicamente ARCADE o un programa de ajedrez.
The Hunt for Red October es una simulación de submarinos en tiempo real que se inclina más hacia el lado no-arcade ya que el pensar rápida y lógicamente constituye uno de los factores principales y más importantes para poder acabar con éxito la misión asignada.

The Hunt For Red October es comparable con una simulación aérea, aunque es en realidad más original, ya que no manejamos un F16 o F18, sino un submarino nuclear dotado de las más avanzadas técnicas y el más complejo sistema de defensa.

EL SUBMARINO

RED OCTOBER es un submarino soviético nuclear de misiles balísticos. Está armado con 26 misiles SS-N-20 Seahawk con los cuales está potenciado para destruir unas 200 ciudades. El submarino tiene varios sistemas de propulsión entre los cuales se encuentra el "CATERPILAR". Este sistema de propulsión disminuye el ruido causado, por ejemplo, por el sistema nuclear, lo que hace su detección casi imposible.

LA HISTORIA

Ha llegado la hora de la verdad. Tus manos sudan e intentas no mostrar el nerviosismo que estás padeciendo. En tu mente aparecen lasimágenes de tu mujer y de tus hijos, mientras te preguntas una y otra vez si saldrá bien. No obstante confías plenamente en tu inteligencia y en tus muchos años de mar que te han llevado a ser lo que eres: Marko Ramius, capitán de primer rango y comandante del Red October. La fuga que has planeado es perfecta: usar el submarino Red October para lograr llegar a los Estados Unidos de América.

Pero aunque la tripulación ignora tus propósitos desertores y anti-patrióticos, los soviéticos temen una fuga. Así pues estarán vigilando constantemente (o intentando vigilar) las actividades del Red October con la ayuda de la flota roja.

El primer problema que se te plantea es la negociación de la elevación de Reykjanes cerca de la costa de



(versión comentada AMIGA)

ED OCTOBER

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Islandia. Allí tendrás que esquivar también la flota soviética.

Una vez que hayas conseguido llegar al océano Atlántico tendrás que reunirte con la flota norteamericana. Ahora tu misión es fingir la destrucción del submarino, para que así los soviéticos dejen de "fisgonear" y los americanos tengan acceso a las nuevas técnicas enemigas.

Para llevar esta difícil misión a cabo tendrás control total en la pantalla del sonar, el sistema "Caterpilar", periscopios de ataque y reconocimiento, torpedos y demás...

EL JUEGO

La posición de Red October se nos muestra con un pequeño submarino rojo. El mapa del Atlántico muestra también las posiciones de las flotas soviéticas así como de la OTAN. Estas posiciones irán variando según como progreses en la misión.

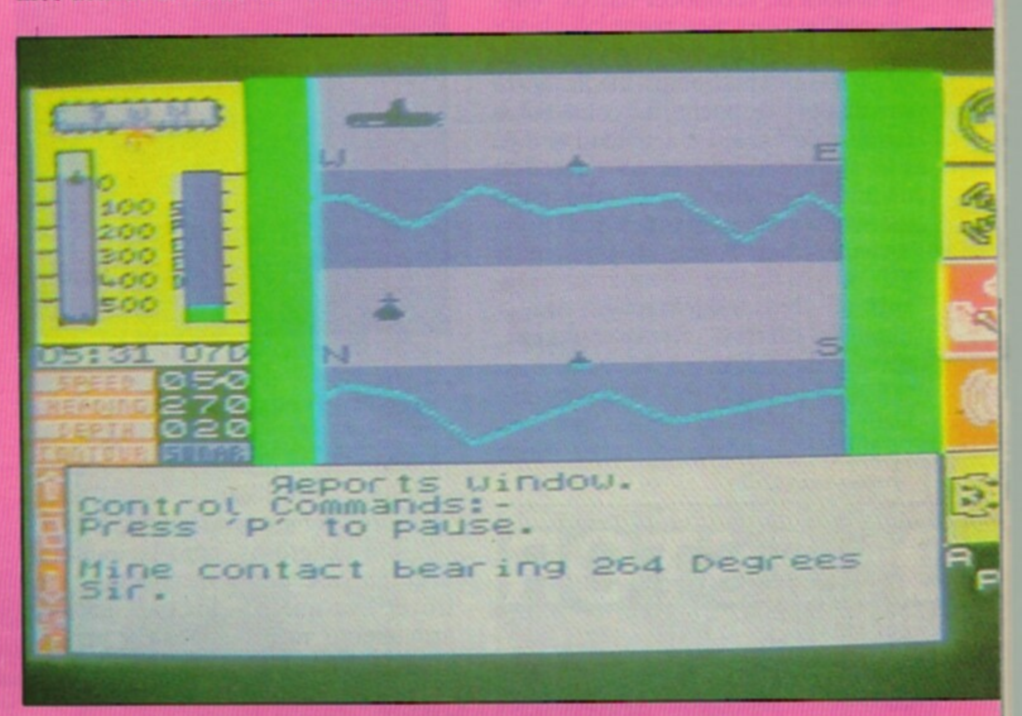
Controlamos el submarino gracias a un menú de iconos que nos promete una mayor facilidad de manejo así como una considerable ayuda a la hora de maniobrar rápidamente.

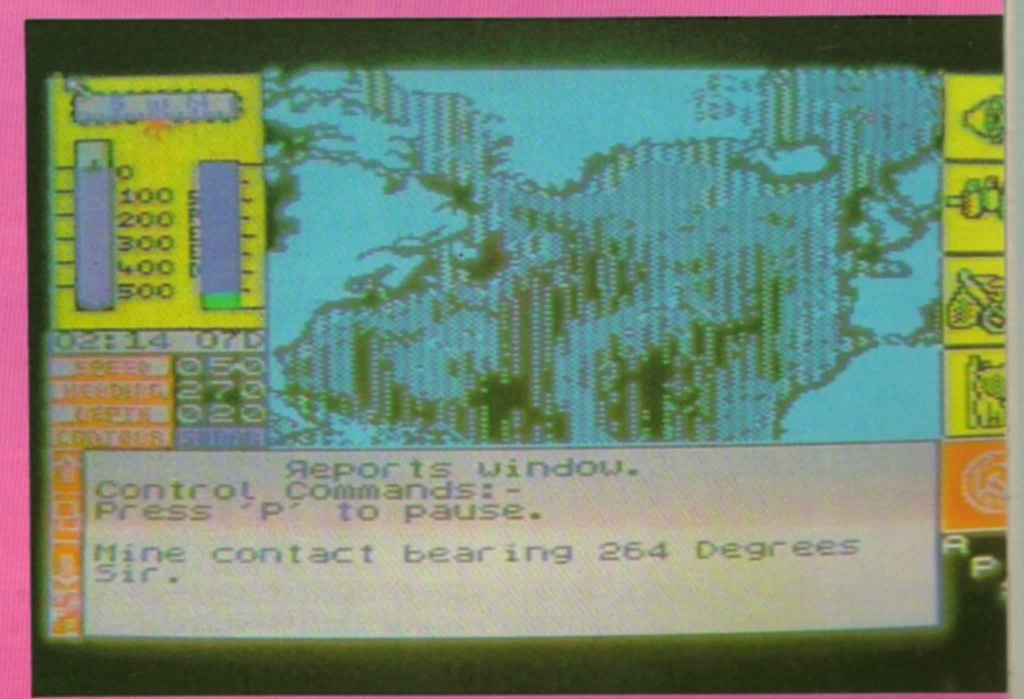
Pero al tratarse de una simulación en tiempo real, si queremos esquivar un misil enemigo con un brusco cambio de rumbo, tardaremos mucho, casi demasiado ya que solo podemos girar en un segundo unos 90 grados. Esto aporta una mayor dificultad al juego, así como la obligación de una atención al 100%. No os asustéis tampoco si vuestro submarino (marcado con rojo) no se mueve, aunque hayáis subido la velocidad al máximo de 37 nudos. Esto es debido a que el mapa es muy pequeño y, al pretender ser el juego lo más real posible, un submarino no puede recorrer cien kilómetros en pocos segundos. Si utilizamos el sistema "Caterpillar" no podremos sobrepasar la velocidad de 15 nudos. (Este sistema consiste en la aspiración del agua a través de la proa y su expulsión por la popa, propulsando de esta manera la nave y eliminando el sonido y reverberación que resultaría con el uso de hélices).

El sistema Diesel está destinado al uso auxiliar si se estropea otro sistema.

Si disparamos un torpedo podremos naturalmente modificar previamente la dirección y elevación del mismo. Para disparar un torpedo activaremos el icono de "weapons" y allí deberemos activar el icono de "manual ove-

Este sistema de propulsión disminuye el ruido causado, por ejemplo, por el sistema nuclear, lo que hace su detección casi imposible.





Las diferencias entre la versión Commodore –página anterior– y la versión MSX –sobre estas líneas– son muy acusadas.

rride". Ahora seleccionaremos el torpedo que queramos, modificamos la dirección y elevación y disparamos con el icono "fire".

Aquí también podremos plantar decoys electrónicos, factor importante ya que sirve para desviar misiles amenazadores.

Bajo el icono de "telescope" podremos elegir entre estas funciones:

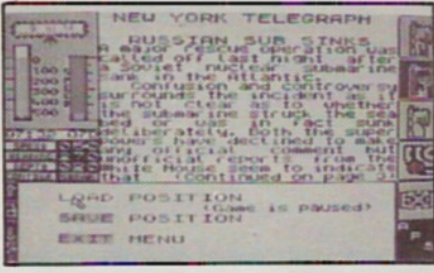
- Actividad sonar
- nivel de carga de baterías
- periscopio izquierdo
- orientación de periscopio
- periscopio derecho
- nivel de aire comprimido
- actividad E.S.S. (Medidas electrónicas de vigilancia muy impòrtantes a la hora de reconocer barcos "enemigos")
- vista de periscopio

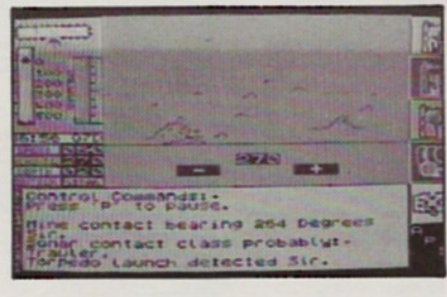
Así mismo podremos elegir entre vista de día y de noche, así como entre ataque y defensa. La actividad E.S.S. es muy importante si no queremos derribar un barco de pesca o un barco americano por equivocación...

Algunos barcos son los siguientes:

- KRIVAK	(USSR)	frigate
- KASHIN	(USSR)	destroyer
- UDALOY	(USSR)	destroyer
- SLAVA	(USSR)	cruiser
- MOSKVA	(USSR)	helicopter carrier
- KIROV	(USSR)	battle cruiser
- SVERDLOV	(USSR)	cruiser







- KYNDA	(USSR)	cruiser
- KARA	(USSR)	cruiser
- KIEV	(USSR)	aircraft carrier
- KANIN	(USSR)	destroyer
- GRISHA	(USSR)	frigate

Todos los barcos de la Unión Soviética son peligrosos, pero los que verdaderamente destacan son los "destroyer" ya que son los que llevan el armamento más peligroso y en más abundancia.

Pero los americanos tambien disponen de algunos barcos:

- ENTERPRISE	(USA)	aircraft carrier
- FORRESTAL	(USA)	aircraft carrier
- TICONDEROGA	(USA)	cruiser
- VIRGINIA	(USA)	cruiser
- CHARLES	(USA)	destroyer
- NIMITZ	(USA)	aircraft carrier
- LEAHY	(USA)	cruiser
- KNOX	(USA)	frigate
- SPRUANCE	(USA)	destroyer

Estos, al tratarse de amigos en cierta manera no son peligrosos. Pero si abres fuego contra ellos pensarán que la fuga sólo era un truco y te atacarán con sus misiles. Así pues verifica previamente de qué bando es el barco que vas a intentar hundir.

La flota inglesa es una de las mejores por excelencia. Así pues no es de extrañar que nos crucemos con un barco inglés si pasamos cerca del Reino Unido. Los barcos que más aparecen son los siguientes:

- ARK ROYAL	(UK)	aircraft carrier
- BROADSWORD	(UK)	frigate (type 22)
- INVENCIBLE	(UK)	aircraft carrier (no es invencible!!!)

Estos tres barcos en teoría no hacen nada y se comportan igual que los americanos. Recuerda que por defecto sólo los soviéticos abrirán fuego, con lo que les puedes reconocer con mayor facilidad.

Para reconocer estos barcos usaremos el cross-seccional bajo el menú "sonar". Con el icono "sonar" podremos elegir entre:

- sonar activo (señales de sonar activo son emitidas indicando así la presencia de otras naves en el área.)
- cuadro cross-seccional (visualiza el perfil cross-seccional del fondo del mar con opción de magnificación o disminución.)
- hidrofonía (permite un análisis más extenso del cuadro cross-seccional.)

Podremos cambiar también el rumbo del submarino así como la profundidad (hasta un máximo de 450 metros).

En una ventana especial la tripulación nos comentará el progreso de la misión, así como si pasamos cerca de minas, si la profundidad disminuye, si somos atacados y, en definitiva, todo de lo que tiene que ser informado un comandante.

Cuando estemos jugando podremos pausar el juego o salvar la posición actual del mismo, factor muy importante, ya que difícilmente se puede acabar la misión en un día. También podemos utilizar esta función para salvar los datos si hemos conseguido avanzar mucho, para partir desde este punto si nos matan más tarde.

TRUCOS Y CONSEJOS PARA ACABAR EL JUEGO

Para acabar este juego deberemos tener muchas cosas en cuenta, así como utilizar varios trucos.

Espectacularmente eficiente resulta el cambiar regularmente el rumbo (aunque esto no nos lleve directamente a América) para así perder o despistar a posibles perseguidores.

Deberemos también ir cambiando los mapas utilizando la opción " contour" bastante a menudo, ya que aquí es donde podremos ver mejor a nuestros enemigos y sus misiles.

Al escondernos deberemos utilizar el sistema "Caterpillar" para sumergirnos y reducir inmediatamente la velocidad a cero nudos una vez que hayamos alcanzado la profundidad deseada, ya que así pasaremos al silencio total.

Interesante es también utilizar el "terrain" bajo el menú del icono "sonar".

Aquí se nos muestra la profundidad de las aguas y nuestro submarino. Así podremos ver con antelación cuándo

QUESTOR

Dro Soft nos presenta ahora una aventura con mogollón de monstruos en la que nuestro héroe busca, encuentra y rescata a su chica no sin antes haber matado al malo y haber pasado por un montón de penalidades...

Bromas aparte, en el juego eres tú quien debes atravesar un laberinto plagado de bichos raros en búsqueda de la princesa, que se encuentra retenida en manos de Garr, el mago. Para ello antes deberás haber conseguido la llave gigante sin la cual no podrás alcanzar tu objetivo. A lo largo del camino podrás ir recogiendo multitud de objetos que te servirán para otras tantas misiones diferentes. Aún así solo podrás llevar tres –no todo iba a ser tan fácil–.

Cuando encuentres a la princesa no te hagas ilusiones ya que aún te quedará por eliminar al Mago Garr y al guardian.

Quizás el punto fuerte del programa son los movimientos de los gráficos. Abunda el tono verde (y eso que mi monitor es color) en un juego que nos recuerda mucho al "ABU SIMBEL profanation" de Dinamic. •

debemos elevarnos.

No deberemos disparar misiles por pura diversión, ya que esto solamente atrae a los enemigos, que no dudarán en dispararnos.

Podremos apretar el botón derecho en el lado izquierdo del reloj para "frenar" el tiempo y así ganar preciosos segundos. Para adelantar apretaremos el botón derecho.

TRUCO ESPECIAL PARA LA VERSION ATARI ST

Los programadores han obsequiado a los usuarios de ATARI ST que compren su programa con un pequeño "cheat-modus" el cual les permitirá acabar la misión de una manera muy sencilla, sin ningún esfuerzo (casi). El truco consiste en mover el ratón hacia la barra de opciones y buscar en los menús el nombre del programador. Una vez encontrado deberás señalarlo con el ratón y apretar el botón izquierdo. El nombre se tiene que enmarcar. Ahora puedes situar tu submarino donde te apetezca, reduciendo así considerablemente la dificultad del juego. En la versión AMIGA no hemos encontrado nada parecido (tras largas y frustradas horas de búsqueda) aunque esto no significa que no existe un truco similar. Si lo encontráis os invitamos a enviarnoslo a la redacción.

CONCLUSION FINAL -FAZIT-

The Hund For Red October es una simulación muy bien lograda y en tiempo real de un submarino. Su grado de dificultad es alto y se requieren muchas partidas para familiarizarse con el menú de iconos. El juego tiene unos gráficos adecuados y unos sonidos digitalizados que recuerdan el sonido del sonar o de movimiento. Es, en resumidas cuentas, un buen juego, distinto a cualquier arcade, en el que la lógica y el pensar rápidamente son factores indispensables. No es de extrañar que en Estados Unidos se haya convertido en un auténtico número uno, ya que una vez que dominas su funcionamiento se convierte en un juego sumamente adictivo.

Pero recuerda ¿cuándo atacar? ¿cuándo escapar? ¿cuándo ocultarse? la decisión es tuya....

POR SASCHA YLLA-KÖNNEKE

CHALLENGE II GAME

Nuestra misión es atravesar el Océano Atlántico a bordo de la embarcación "Challenge II". Para ello podemos subir a la cabina para controlar la dirección y la velocidad del barco. A su vez tendremos que irnos desplazando por las diferentes salas del barco para controlar el radar, el motor o incluso para comer. Disponemos de buques petroleros a lo largo del camino de los cuales podremos reabastecernos de combustible.

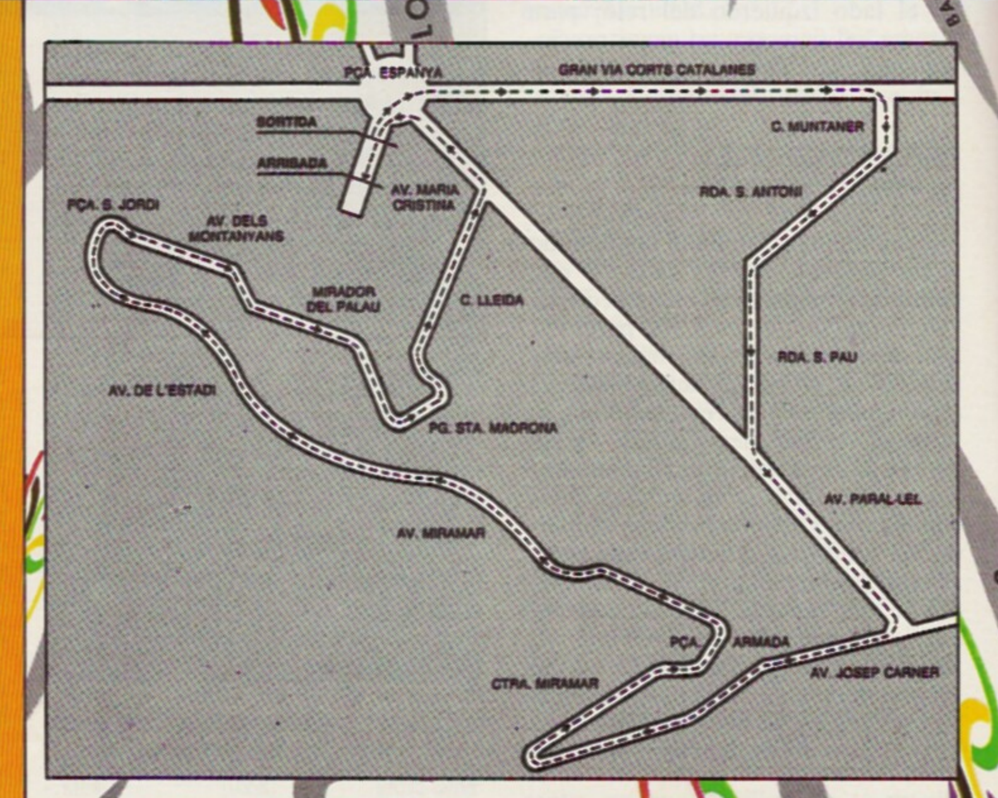
Realmente el juego no es uno de los BEST SELLERS a los que nos tiene acostumbrados Virgin Games. Los gráficos no son nada especial, el sonido es inexistente... en fin alguna tenía que ser la de arena ¿No? •

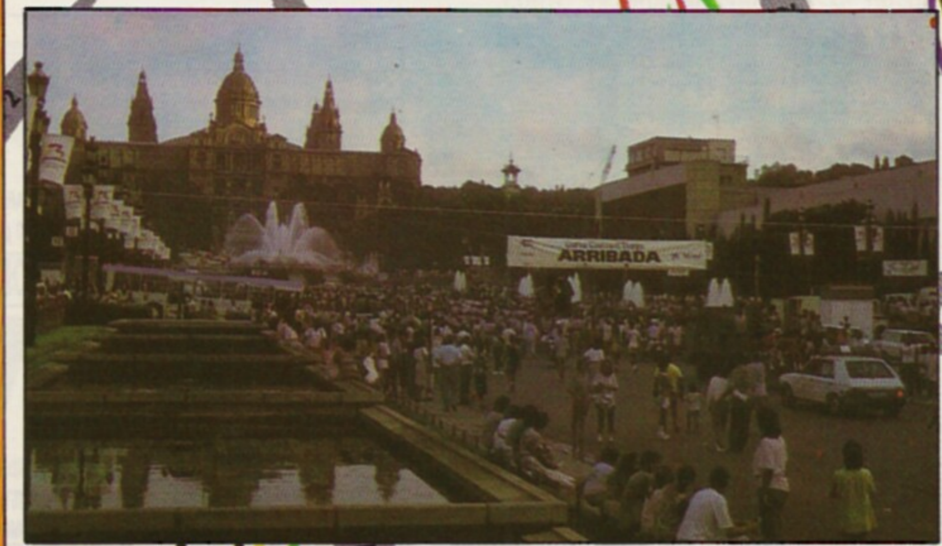
LA CARRERA CONTRA EL TIEMP

Margi Bernad, promotora en Barcelona de la organización Sport Aid, escribía el día de este magno acontecimiento en EL PERIODICO de Barcelona: "En 1986 se recaudaron 35.000.000 de dólares. Barcelona-España ocuparon el tercer lugar, tras Nueva York y Londres y ésto permitió financiar proyectos en Etiopía, Sudán, etc." Así ha sido. La ciudad de los próximos juegos olímpicos de verano, seleccionada para encontrarse entre las quince ciudades desde las que se retransmitió la marathon en directo y vía satélite –TV– por todo el mundo, ha contribuido a una noble causa: "Tú puedes influir en el mundo en que vives; cambia el mundo". Este slogan, sentido del Sport Aid'88, fue la motivación para que el día 11 de septiembre 50.000.000 de personas, tal como suena, se congregasen en una marathon popular con el fin de mover los engranajes de la solidaridad mundial. Muchas, hay que reconocerlo, fueron las personas que se sintieron identificadas con el objeto de la carrera, con este motivo de sensibilidad; aunque mientras tanto, a pesar de estos intentos de paliar el hambre del mundo, aun hoy, mueren anualmente 15.000.000 de niños por desnutrición. Esto es una realidad como nuestras vidas.

Sobre la cursa Sport Aid celebrada en la ciudad de Barcelona, la impecable organización que puso sus servicios a la causa del hambre mundial, implicó una serie de pormenores que no molestaron en lo más mínimo al ciudadano: un ejemplo de solidaridad y civismo puesto al lado de otras ciudades del mundo. Por estos mismos detalles, en un día señalado como la diada de Cataluña, la participación de la Guardia Urbana hizo que durante unas horas señaladas, desde las dieciseis hasta las veinte horas, el tráfico colindante a determinadas calles se parase por completo. Por otras parte se produjo un cierre de tránsito en la avenida María Cristina –lugar de salida y llegada de la carrera– desde las ocho de la mañana. Esto condujo a que sobre las cinco de la tarde, la Carrera contra el tiempo, con un recorrido de 10 kilómetros en su totalidad, tuviese un comienzo sin incidentes. La cursa discurrió por la avenida María Cristina, plaza de España, calzada central de la Gran Vía, pasando por la calle Muntaner, ronda San Antonio, ronda de San Pablo, Paralelo, avenida Josep Carner, ascendiendo por la montaña de Montjuic, Miramar, recta del estadio, Mirador, paseo de Santa Madrona, bajando por la calle Lleida, continuando de nuevo por un tramo del Paralelo, plaza de España, y adentrándose finalmente por la avenida María Cristina, lugar de línea de meta.

Los datos facilitados por la organización de lo que se ha venido a llamar La Carrera contra el tiempo, al final de la misma, nos aportaron los siguientes resultados:

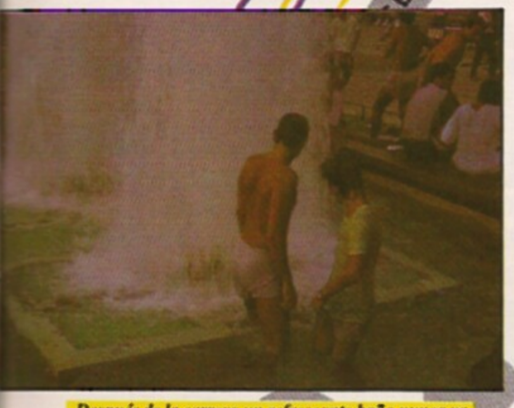




Sobre la foto superior se puede observar el itinerario de la carrera. En la foto inferior la llegada de una parte de los 20.000 participantes.

Clasificación Masculina

1.	Emiliano García González	33'34"
2.	J.A. Balsera Pérez	33'58"
3.	Inocencio López López	33'58"
4.	Alfonso Abellán	34'33"
5.	Eduardo Muñoz Gutiérrez	34'54"
6.	Isaías Martínez Sacristán	34'59"
7.	Georg Grinbacher	35'04"
8.	José Cabrera Ortega	35'16"
9.	Alfonso Moriana Hernández	35'57"



Después de la carrera un refrescante baño nunca va mal.



No faltaron las peñas en la participación colectiva.



El ayuntamiento puso a disposición de los medios informativos un autobús.

10.	José María Casas Ledesma	36'06"
	Clasificación Femenina	
1.	Nuria Pastor	41'48"
3.	Lourdes Guerrera	44'23"
3.	Begoña Ruiz	46'26"

Número total de inscritos reales: 19.253

Los mecanismos de la organización de la cursa, con la participación de las entidades Cruz Roja, TVE, La Vanguardia, La Caixa, y el Ayuntamiento de Barcelona, han sido los soportes de la carrera de este año. Los corredores han participado por una causa justa, humana y solidaria, en propias palabras de Enric Truñó, regidor de Juventud y Deportes. Algunos han participado con un pequeño aporte aconómico a través de entidades bancarias, y otros, por el contrario, siguen contribuyendo a esta noble causa a través de la compra del programa de Code Masters –como se mencionó en el pasado número de MEGA Joystick. Este ejemplo de solidaridad de la compañía Code Masters, con la creación del juego La Carrera contra el tiempo: fondos que van a parar a la organización Sport Aid, es el claro símbolo de una participación colectiva. "...y si tienes un ordenador, ¿a qué esperas para ir a comprar este interesante juego?".

por Carlos Mesa

GAME OVER, por fin en PC

PC Compatible

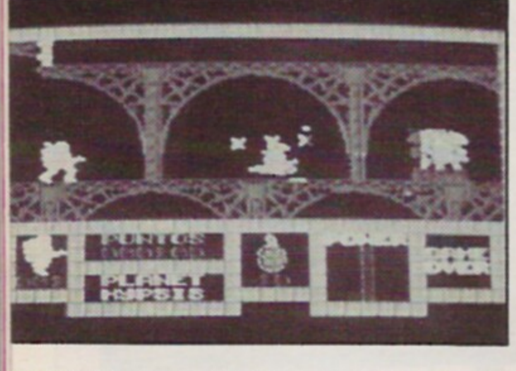
Dinamic lanza para PC y compatibles este famoso juego que está siendo una revolución en ordenadores de diversos sistemas existentes en el mercado.

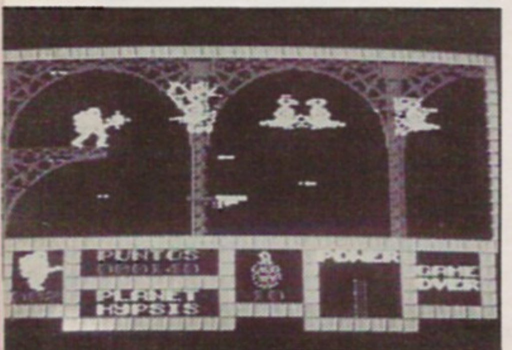
En este juego te conviertes en Arkos, y debes destruir a todos los enemigos que se te crucen por tu camino. Estos son los Terminators, Kaikas, Orcos, Leisers, Freisers, y Garklas clónicos.

El juego consta de dos partes. La primera de ellas es la llamada Planeta-cárcel, que es un planeta totalmente informatizado que produce materias primas para la malvada Gremla. Este planeta está habitado por robots de trabajo y Terminators de seguridad.

Una vez superado el planeta-cárcel, podrás tener acceso al segundo nivel mediante la contraseña. Una vez introducida ésta, aparecerás en el Planeta-Palacio Imperial, donde se halla Gremla, y desde donde da las órdenes a sus súbditos. Antes de llegar al palacio Imperial, debes atravesar toda la jungla pantanosa que lo rodea.

Tu misión en el juego es destruir el Palacio Imperial, donde reside Gremla, para así destruir el Imperio maligno que se ha formado en la Galaxia.





GOLVELLIUS

MSX PRODUCCION: COMPILE. DISTRIBUIDOR: SERMA SOFTWARE

Directamente desde Japón nos llega este interesante juego distribuido por SERMA. Se trata de un Mega-Rom de los mejorcitos que se han realizado para MSX y que sin, duda, gracias a su extraordinaria calidad, planteará dura competencia a la prestigiosa firma KONAMI que hasta hace poco veía como sus programas se situaban entre los mejorcitos del mercado. Se trata de GOLVELLIUS, un adictivo arcade que tanto en su calidad gráfica como sonora no tiene nada que envidiar al mítico KNIGHMARE o al prestigioso MAZE OF GALIOUS.

☆ ☆



Hace mucho, mucho tiempo, en una época remota y olvidada donde la magia era un instrumento más, donde los valerosos héroes cabalgaban en pos de sus princesas, donde la nobleza habitaba en sus esbeltos castillos, y cuando los hechiceros y demonios trabajaban en sus poderes ocultos, vivían felices y contentos los habitantes del reino de ALEID. Lo tenían todo, o mejor dicho, casi todo. Su única preocupación consistía en la escasez de agua, problema que solucionaban yéndola a recoger en un frondoso valle situado tras unas montañas a poca distancia de los límites del Reino.

Hasta que un malvado demonio llamado GOLVELLIUS, cansado de vivir retirado en un solitario desierto donde las víctimas comenzaban a escasear, decidió cambiar de aires, y se instaló en el frondoso valle antes mencionado en busca de diversiones y maldades. Lo primero que hizo fue repartir a su corte. Y lo que antes fuera un hermoso valle, dejó de serlo y se convirtió en un peligroso lugar plagado de horribles criaturas. Más tarde, y para animar el asunto, mandó un hechizo al Rey de ALEID para que se enterase de su presencia. El hechizo hizo que el Rey enfermara gravemente, y según sus curanderos, el único remedio posible eran unas hierbas que se encontraban en el –ahora– valle maldito, que se denominaban "Hierbas Mear". Inmediatamente la hija del Rey –la princesa Alexis– organizó una expedición hacia el valle con tres objetivos primordiales: conseguir la hierba Mear, matar al demonio GOLVELLIUS, y llenar unos odres de agua para que el reino pudiese subsistir en el ya entrado verano.

Pero lamentablemente –y como era de esperar–, ni la princesa, ni el resto de la expedición volvió. Lo único que llegó a manos del enfermo Rey fue un mensaje transportado por un cuervo. El mensaje decía: "He capturado a tu hija Alexis, he matado a tus hombres, me reiré pensando como tú mueres enfermo y tu reino muere de sed".

GOLVELLIUS

★ ★



RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A NDS SHOP. BRAVO MURILLO, 45. 28015 MADRID.

TITULO: ______ SISTEMA: ______ REVISTA: ______
NOMBRE Y APELLIDOS: ______ DIRECCION: ______
POBLACION: ______ PROVINCIA: ______
COD. POSTAL: ______ TEL.: ______ FORMA DE PAGO: TALON BANCARIO ☐ CONTRARREEMBOLSO ☐

EL JUEGO

Lógicamente, tú desempeñas el papel de héroe valiente. Y tendrás como misión recorrer las 144 pantallas de que consta el valle, e ir examinando cada una de ellas con el fin de recoger objetos, armas, y consejos. Antes de enfrentarte al demonio GOLVELLIUS, será necesario encontrar siete cristales repartidos por todo el mapa, y derrotar a sus –también siete– secuaces que habitan en el interior de sus guaridas. Cada vez que elimines a uno de ellos se te proporcionará una ayuda, como la aparición de un objeto preciado, la eliminación de un obstáculo, etc...

Los indicadores de que disponemos están compuestos por el clásico nivel de energía, el número de cristales que tenemos en nuestro poder, los objetos recogidos y dos indicadores denominados Find (encontrar). Estos últimos tienen gran importancia a la hora de recoger los objetos. El primero mantiene siempre una cantidad fija que sólo variará si se recoge un determinado objeto, e indica la cota máxima que puede alcanzar el segundo. Este refleja lo que se podría decir, la suma de "puntos" que va aumentando conforme vayamos eliminando enemigos. Estos "puntos" nos serán de gran utilidad para comprar los objetos que encontremos, ya que éstos no se nos ofrecerán gratuitamente, sino que los intercambiaremos, según sea su precio, por los "puntos" de FIND sumados hasta el momento.

LAS CAVERNAS

En la mayoría de las 144 pantallas del juego encontraremos la entrada a una caverna, aunque muchas veces no la veremos debido a que no aparece. Si queremos averiguar si en una pantalla existe una caverna, es fácil, consiste en dedicarse a matar enemigos durante unos minutos, y comprobaremos que si existía la entrada a una caverna, ésta se ha descubierto. Pero si por el contrario no surge nada, puede deberse, o bien a que no hay ninguna, o bien a que la entrada no se muestra mediante el sistema de eliminar enemigos, sino que para encontrarla tendremos que golpear una o más veces los componentes de la pantalla, como las piedras, árboles, lápidas...

Una vez localizada la cueva, nos introduciremos por ella caminando sobre la entrada. En el interior podremos encontrarnos principalmente con un objeto, un arma, o un personaje.

OBJETOS:

Los objetos son complementos que nos facilitarán la aventura. Estos son los que podremos tener:

–Poción: Aumenta nuestro nivel de energía, aunque no nos abastece de ésta.

–Botas Zest: Nos permite caminar mientras somos atacados o atacamos nosotros.

–Botas de agua: Podremos caminar sobre agua.

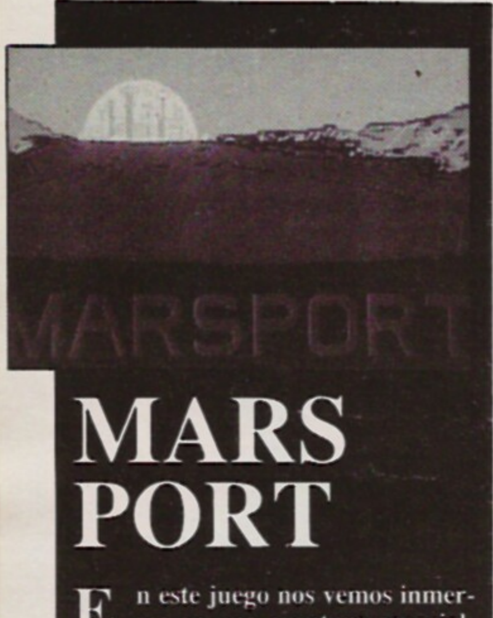
–Biblia: Es el único objeto que nos permite aumentar el primer marcador de FIND, con lo cual podremos disponer de mayor cantidad de "puntos" para comprar los objetos.

–Collar de Alesta: Con este collar el daño producido por nuestros enemigos se reduce.

–Hierba Mear: Esta hierba nos aumenta la fuerza. Es la hierba que tenemos que llevar al Rey de ALEID para que sane. Podremos transportar un máximo de 3 hierbas.

–Collar de Ramrus: Este collar desempeña la misma función que el collar de Alesta.

–Crystal: Se necesitan siete para lograr combatir con GOLVELLIUS.



MARS PORT

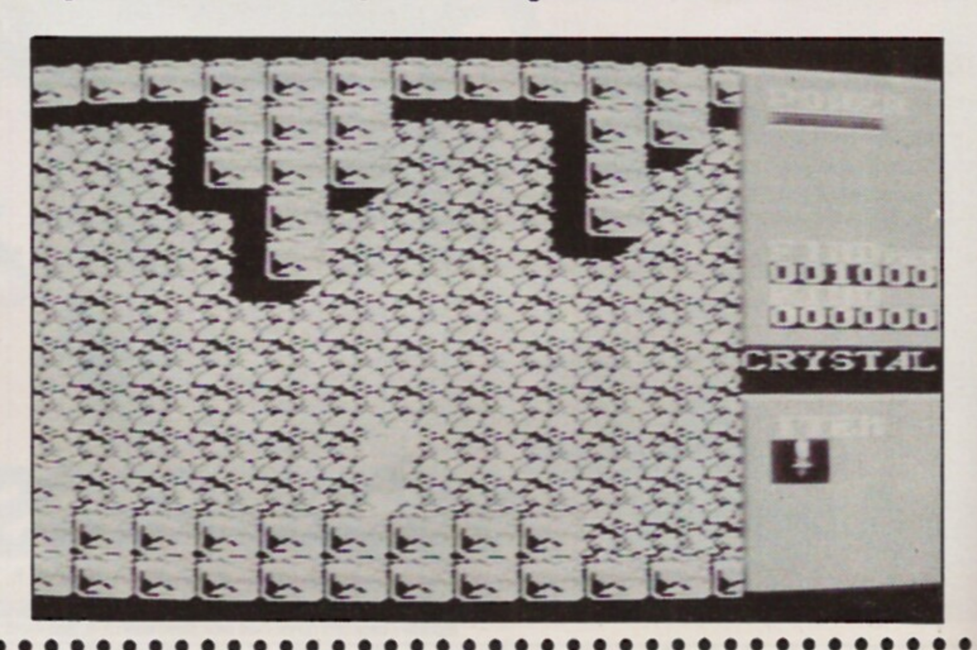
En este juego nos vemos inmersos en una aventura espacial, en la que discurrimos por las calles de una ciudad de Marte.

Nuestro personaje –muy bien tratado gráficamente– ha de encontrar los planos del ordenador M–central para posteriormente salir de allí. Una vez se hallan encontrado los planos la dificultad para salir es realmente mucho menor.

En nuestro camino encontraremos alienígenas –letales por definición– Robots, unidades de aprovisionamiento, gavetas para almacenar objetos, unidades de carga donde recuperaremos energía y las utilísimas unidades de Videotex, que nos facilitarán información en todo momento.

El juego está bien tratado; el personaje central permanece estático en el centro de la ventana gráfica mientras es el resto del escenario lo que se desplaza. El juego está realizado en dos colores únicamente, hecho éste que quizás lo empobrezca un poco.

Resumiendo: un buen juego en el que gastar muchas, muchas horas de ocio. •



–Anillo mágico: Hace desaparecer las piedras.

ARMAS:

Las armas que existen son de dos tipos: Espadas y Escudos.

–Espada con fuerza 1: Es la que llevamos al comienzo.

–Espada con fuerza 3: Triplica el daño causado con la espada básica.

–Espada con fuerza 7: Realiza 7 veces más daño que con la espada básica.

–Escudo Remidia: Protege de los disparos de los enemigos que se encuentren en el suelo.

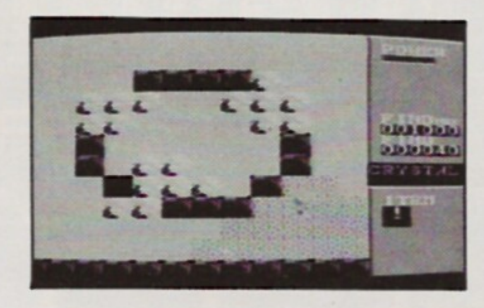
–Escudo Allsus: Protege de las picaduras de avispas y arañas.

PERSONAJES:

Estos personajes habitan en las cavernas, y todos nos podrán ayudar si lo deseamos.

–RIO: Es el que más abunda. Nos aconseja sobre muchas cosas, algunos de sus mensajes nos los comunica enigmáticamente con lo que tardaremos en comprenderlos.

–RANDER: Es el más valioso de todos. Por solo 150 "puntos" de FIND nos aumentará nuestra energía al máximo.



–ENNY: Te intercambia FIND por energía. Al contrario que RANDER, ENNY te quita gran cantidad de FIND.

–DINA: Es la opuesta a ENNY. Te sumará FIND a cambio de energía.

–WINKLE: Cuando te tropieces con WINKLE, te ofrecerá una contraseña en clave que te permitirá seguir en la próxima partida con el máximo de FIND, y todos los objetos encontrados hasta el momento. Copiala, te será de gran utilidad.

PASSWORD-CONTINUE

Si tienes una clave o contraseña de alguna partida anterior y quieres continuarla, selecciona esta pantalla e introduce el código. Si no tienes ninguna o con la que tenías no posees nada importante, a continuación os ofrezco un código con el que tendréis las botas Zest, el collar Alesta, la hierba Mear, 3 cristales, la espada con fuerza 3, el escudo Remidia, un depósito de energía de 3 niveles, y el FIND máximo situado en 10.000. Además contaréis con la ventaja de tener derrotados a 4 de los 7 secuaces que defienden al demonio.

U S 2 U F H N Q A N
M T K N Q 5 L M R 7

CONCLUSION

Se trata de un completísimo juego, que supera en todos los aspectos a la mayoría los arcades de su similitud editados en versión cassette.

Tanto su adicción como su magnífica ambientación sonora, no tienen mucho que envidiar a los mejores mega-rom de KONAMI realizados para MSX 1.

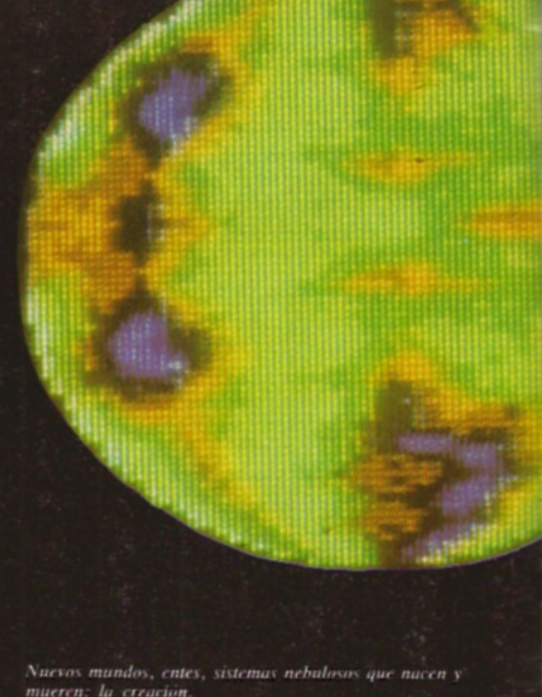
ALBERTO CASTILLO

El Arca del

CAPTAIN BLOOD

De la mano de Zafiro nos llega uno de los juegos más alucinantes de los últimos tiempos. Pero como una imagen vale más que mil palabras, juzgad por vosotros mismos... **(ATARI ST)**

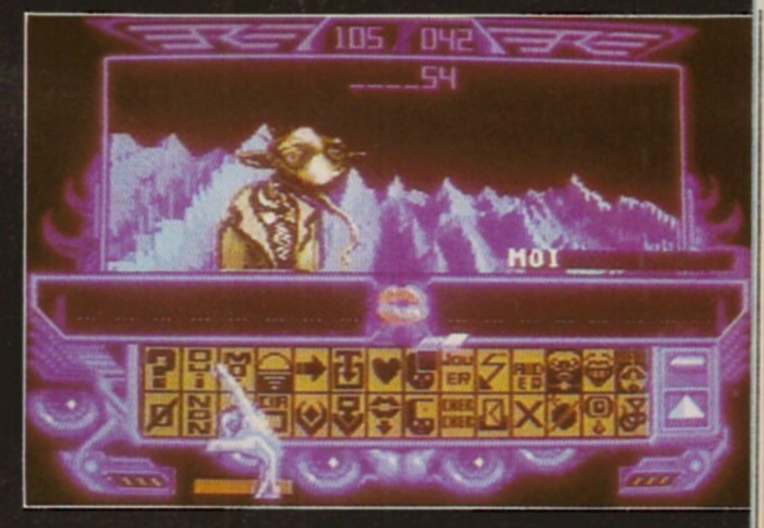




Nuevos mundos, entes, sistemas nebulosos que nacen y mueren: la creación.



Nos encontramos a bordo del Arca. Se puede escuchar un pequeño susurro de fondo indicando que las computadoras trabajan sin descanso. De repente el pequeño ruido queda eclipsado por otro mayor. Se ha abierto la compuerta nº 4, la que da acceso a la sala de mandos. Hace su entrada en ella el Capitán Blood. El Capitán inserta el videodisco en la computadora de navegación y al instante aparece en la pantalla principal una imagen de la galaxia donde se encuentra. En ese momento suelta un suspiro y piensa: –¡La galaxia se compone de más de 35.000 planetas y sólo he visitado 5.000!–. También sabía que más de la mitad de los planetas eran enemigos y con sólo poner un pie en ellos sería aniquilado. Todo era preocupación en el rostro del Capitán. Le quedaba muy poco tiempo de vida. Esa vida





El lenguaje del universo: iconografía o esperanto. La igualdad del infinito, un lenguaje satírico con grandes dosis de humor. Haz una prueba: cuando encuentres a un extraterrestre prueba a preguntarle sobre cuestiones de sexo. Ahí coincidimos todos.

que se le escapaba por momentos. La única forma posible de sobrevivir era encontrar una copia molecular de su organismo que hizo mucho tiempo atrás, cuando aún el astro X0 brillaba esplendorosamente. Bueno, esta es la historia de este "Captain Blood". Un juego de la compañía francesa ERE, subsidiaria de INFOGRAMES, que sorprende gratamente en todos los aspectos. Nada más introducir el disco el programa nos sorprende con una musica digitalizada del compositor Jean Michel Jarre, una de las mejores que he oído. El juego se puede manejar con ratón o con joystick y con ambos el manejo es muy sencillo. Ante nuestros ojos aparece un tablero de mandos con varios iconos que podemos activar con el brazo del Capitán. Desde este tablero tenemos acceso a todas las funciones de nuestra nave Arca. Podemos viajar por el hiperespacio (fijaros en los gráficos; alucinantes), destruir planetas (gráficos más alucinantes), observar la superficie y ampliarla y cómo no, aterrizar en ellos. En cada planeta que aterricemos nos aparecerán los seres que lo habitan, con los cuales podemos comunicarnos para pedir información, mediante el traductor que hay en el Arca. Estos seres nos darán coordenadas de varios planetas, amigos y enemigos. Éstas nos servirán para seguir la exploración y así acumular más información sobre el planeta que buscamos. Por último un consejo: consíguelo si aún no lo tienes, es uno de los juegos que no debe faltar en tu programoteca.



El ritmo del universo: la extraordinaria interpretación de Jean-Michel Jarre acompañándonos en la cabecera del programa.

ONE WAY SOFTWARE

ONE WAY SOFTWARE. PEDIDOS POR TELEF.: (91) 521 67 99 Y 522 39 61

SPECTRUM	P.V.P.
SPY HUNTER	500
RAMBO	500
GAUNLET	500
ARKANOID	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
KUN FU MASTER	500
LA COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
NINJA MASTER	500
BATMAN	500
AVENGER	500
ALIENS	500
ENDURO RACER	500
RAMPAGE	500
ARMY MOVES	500
GOPE EN PEQ. CHINA	500
SUPER SPRINT	500
INT. KARATE +	500
HOWARD EL PATO	500
REGRESO AL FUTURO	500
POLE POSITION	500
MISION IMPOSIBLE	500
WINTER GAMES	500
HARDBALL	500
DAMAS ZX	500
NOSFERATU	500
STRIKE F. COBRA	500
POPEYE	500
MOON CRESTA	500
ANDY CAP	875
WONDER BOY	875
SUPER HANG ON	875
PREDATOR	875
KARNOV	875
MORTADELO Y FILEMON	875
LA PANTERA ROSA	875
FERNANDO MARTIN	875
TURBO GIRL	875
HUNDRA	875
GARFIELD	875
CARVALHO	875
EL CAPITAN SEVILLA	875
PUB GAMES	875
MEGANOVA	875
ARTIC FOX	875
TRIPLE COMANDO	875
ASPAR	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIORS	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
GOODY	875
TETRIS	875
HOPING MAD	875
COLOSSUS 4 (CHESS)	875
P.S.H. "MARADONA"	875
TANK	875
DESPERADO	875
PLATOON	875
RASTAN	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
ARKANOID 2	875
RENEGADE 2	875
MAD MIX GAME	875

SPECTRUM	P.V.P.
BLACKBEARD	875
STREET SPOR BASKET	875
SILENT SHADOWS	875
DESOLATOR	875
BIONIC COMMANDO	875
DREAM WARRIORS	875
NEMESIS	875
SNOOKER	875
RACE AGAINST TIME	875
SOL NEGRO	875
INSIDE OUTING	875
EL CID	875
GUADALCANAL (ESTRA.)	875
STONKEERS (ESTRA.)	875
TYPHOON	875
TRIO	875
JAIL BREAK	875
SALAMANDER	875
FIREFLY	875
STARDUST	875
720 GRADOS	875
FREDDY HARDEST	875
IMPACT	875
DARK SIDE	875
OLYMPIC CHALLENGE	875
WINTER EDITION	875
ROAD BLASTERS	875
GUERRILLA WAR	875
1943	875
VENOM STRIKES BACK	875
VIXEN	875
GUTZ	875
MEGAAPOCALIPSE	875
WIZARD WAR	875
RAMBO 3	875
L.G. DE L. VAJILLAS	875
BLOOD BROTHERS	875
CHARLES CHAPLIN	875
SHACKLED	875
NIGEL MANSELL	875
TOUR DE FORCE	875
GEE BEE AIR RALLY	875
ROLLING THUNDER	875
IMPOSIBLE MISION 2	875
THE FURY	875
HOPPING MAD	875
BEYOND ICE PALACE	875
HERCULES	875
RYGAR	875
BARBARIAN 2	875
ALTERNATIVE WG.	875
OVER LANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
MEGA CHESS	875
HABILITY	875
PUNK STAR	875
ORMUTZ	875
POST MORTEN	875
SKATE CRAZY	875
HUMPHREY	875
WERE TIME STOOD STILL (SOLO 128K)	875
VINDICATOR	875
MICKEY MOUSE	875
MARAUDER	875
STREET FIGHTER	875
SALAMANDER	875
SIX PAK 3	1.200

SPECTRUM	P.V.P.
PROHIBITION	1.200
HUN F. RED OCTOBER	1.200
TERRAMEX	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
BARBARIAN	1.200
OUT RUN	1.200
EMPIRE STRIK BACK	1.200
HIT PAK	1.200
PAPERBOY	1.200
SIX PACK 2	1.200
NIGHT RIDER	1.200
SPACE HARRIER	1.200
A.T.F.	1.200
SCOOBY DOO	1.200
ATROG	1.200
FRONTIERS	1.200
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYINGS SHARK	1.500
PACK ERBE 88	2.495
TRIVIAL	3.500

AMSTRAD	P.V.P.
RAMBO	500
GAUNTLET	500
ARKANOID	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
KUNG FU MASTER	500
LA COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
NINJA MASTER	500
BATMAN	500
AVENGER	500
ALIENS	500
ENDURO RACER	500
RAMPAGE	500
ARMY MOVES	500
BMX	500
GOLPE EN PEQ. CHINA	500
SUPER SPRINT	500
INT. KARATE+	500
BRUCE LEE	500
NONAMED	500
DUSTIN	500
WINTER GAMES	500
DONKEY KONG	500
NOSFERATU	500
STRIKE FORCE COBRA	500
POPEYE	500
MOON CRESTA	500
SOL NEGRO	875
WONDER BOY	875
SUPER HANG ON	875
PREDATOR	875
KARNOV	875
MORTADELO Y FILEM.	875
PANTERA ROSA	875
FERNANDO MARTIN	875
TURBO GIRL	875
HUNDRA	875
GARFIELD	875
CARVALHO	875
PUB GAMES	875
MEGANOVA	875
ARTIC FOX	875
TRIPLE COMANDO	875
ASPAR	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIOS	875
ABADIA DEL CRIMEN	875

AMSTRAD	P.V.P.
GOODY	875
TETRIS	875
TANK	875
PLATOON	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
COMBAT SCHOLL	875
GRYZOR	875
ARKANOID 2	875
RENEGADE 2	875
MAD MIX GAME	875
BLACKBEARD	875
STREET SPOR BASKET	875
SILENT SHADOWS	875
DESOLATOR	875
BIONIC COMANDOS	875
DREAM WARRIORS	875
SNOOKER	875
RACE AGAINST TIME	875
NEMESIS	875
TYPHOON	875
PHARAON	875
BASKET TWO ON TWO	875
TRIO	875
ACE	875
MACH 3	875
BILLY 2	875
FORTERESSE	875
DARK SIDE	875
EL CID	875
GAME OVER	875
OLYMPIC CHALLENGE	875
PHANTOM CLUB	875
PHANTIS	875
BLOOD BROTHERS	875
LA G. DE L. VAJILLAS	875
WINTER EDITION	875
ROAD BLASTERS	875
TAIPAN	875
GEE BEE AIR RALLY	875
BEYOND ICE PALACE	875
P.S.H. "MARADONA"	875
TOUR DE FORCE	875
NIGEL MANSELL	875
ROLLING THUNDER	875
HOPPING MAD	875
MISION IMPOSIBLE 2	875
720 GRADOS	875
VIXEN	875
GAUNTLET 2	875
GUERRILLA WAR	875
1943	875
RAMBO 3	875
BARBARIAN 2	875
MISTERIO DEL NILO	875
FREDDY HARDEST	875
COBRA PINBALL	875
STRIP POKER T.	875
OVERLANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
MEGA CHESS	875
HABILITY	875
PUNK START	875

AMSTRAD	P.V.P.
ORMUTZ	875
SKATE CRAZY	875
HUMPHREY	875
VINDICATOR	875
MICKEY MOUSE	875
MARAUDER	875
SALAMANDER	875
STREET FIGHTER	875
ALTERNATIVE W. G.	875
NIGHT RIDER	1.200
BOMB JACK 2	1.200
SCOOBY DOO	1.200
SIX PACK 2	1.200
PAPERBOY	1.200
ATROG	1.200
A.T.F.	1.200
SIX PAK 1	1.200
SPORTS 88	1.200
SIX PAK 3	1.200
PROHIBITION	1.200
HUN F. RED OCOTOBER	1.200
TERRAMEX	1.200
BARBARIAN	1.200
OUT RUN	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
COLOSSUS 4 CHESS	1.200
COL. EXITOS DINAMI	1.200
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
PACK ERBE 88	2.495
TRIVIAL PURSUIT	3.500

COMMODORE	P.V.P.
SPY HUNTER	500
RAMBO	500
GAUNTLET	500
ARKANOID	500
KUNG FU MASTER	500
NINJA MASTER	500
ALIENS	500
ENDURO RACER	500
RAMPAGE	500
NOSFERATU	500
POPEYE	500
MOON CRESTA	500
STRIKE FORCE COBRA	500
ARMY MOVES	500
MISION IMPOSIBLE	500
HOWARD EL PATO	500
REGRESO AL FUTURO	500
GOLPE EN PEQ. CHINA	500
WONDER BOY	875
PREDATOR	875
KARNOV	875
FERNANDO MARTIN	875
GARFIELD	875
WESTERN GAMES	875
CARVALHO	875
PUB GAMES	875
MEGANOVA	875
ARTIC FOX	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIORS	875
TETRIS	875
ANDY CAP	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
TANK	875

COMMODORE	P.V.P.
PLATOON	875
RASTAN	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
ARKANOID 2	875
RENEGADE 2	875
STREET SPOR BASKET	875
DESOLATOR	875
BIONIC COMANDOS	875
DREAM WARRIORS	875
NEMESIS	875
OVERLANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SKATE CRAZY	875
VINDICATOR	875
MICKEY MOUSE	875
MARAUDER	875
SALAMANDER	875
BOMB JACK	875
TYPHOON	875
DARK SIDE	875
ACE	875
ACE 2	875
STALLONE "COBRA"	875
OLYMPIC CHALLENGE	875
CHAMPIONS WRESTLIN	875
DEATH WISH 3	875
BEYOND ICE PALACE	875
WINTER EDITION	875
ROAD BLASTERS	875
GUERRILLA WAR	875
1943	875
RAMBO 3	875
BARBARIAN 2	875
ALTERNATIVE W. G.	875
SHOT EM UP CONSTR.	875
CORRECAMINOS	875
CAPITAN AMERICA	875
WIZARD WAR	875
TRANTOR	875
BEDLAM	875
LAZER TAG	875
VENOM S. B.	875
HOPPING MAD	875
MISION IMPOSIBLE 2	875
P.S.H. "MARADONA"	875
ROADWARS	875
INSIDE OUTING	875
SIX PACK 3	1.200
HIT PACK	1.200
PAPERBOY	1.200
SCOOBY DOO	1.200
BOMB JACK 2	1.200
BANGKOK KNIGHTS	1.200
THE LAST NINJA	1.200
PROHIBITION	1.200
HUN F. RED OCTOBER	1.200
TERRAMEX	1.200
BARBARIAN	1.200
OUT RUN	1.200
EMPIRE STRIK BAC	1.200
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
AZIMUTH	2.000
PACK ERBE 88	2.495

COMMODORE	P.V.P.
TRIVIAL PURSUIT	3.500

MSX	P.V.P.
GAUNTLET	500
ARKANOID	500
LIVINGSTON	500
LA COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
BATMAN	500
AVENGER	500
ARMY MOVES	500
BMX	500
JACK THE NIPPER	500
WINTER GAMES	500
DUSTIN	500
COLT 36	500
HOWARD EL PATO	500
ALIENS	875
DESPERADO	875
FERNANDO MARTIN (EXECUTIVE EDIT)	875
TURBO GIRL	875
HUNDRA	875
CAPITAN SEVILLA	875
MEGANOVA	875
ASPAR	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
GOODY	875
TETRIS	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
MAD MIX GAME	875
TAIPAN	875
SILENT SHADOWS	875
BEACH HEAD	875
POLICE ACADEMY 1	875
POLICE ACADEMY 2	875
T.T. RACCER	875
BATTLE CHOPPER	875
INDY 500	875
747 FLIGHT SIMUL.	875
NINJA	875
Z FORMATION	875
JET FIGHTER	875
CITY CONECTION	875
D-DAY	875
EXERION	875
TIME CURB	875
ORMUTZ	875
PUNK START	875
HABILITY	875
MEGA CHESS	875
HUMPHREY	875
EL CID	875
MUNDO PERDIDO	875
MASK 2	875
FREDDY HARDEST	875
TEMPTATIONS	875
STARDUST	875
TRANTOR	875
EL QUIJOTE	875
GAME OVER	875
SOL NEGRO	875
TRIPLE COMMANDO	875
BLOW UP	875
VORTEX RIDER	875
PINBALL BLASTER	875
ZANAC	875
HAUNTED HOUSE	875
HABILIT	875

MSX	P.V.P.
GUTT BLASTER	875
POST MORTEN	875
STAR WARS	875
MACADAM BUMPER	875
SNOOKER (BILLAR)	875
WHO DARES WINS 2	975
TURBO CHESS	975
ADDICTABALL	975
EUROPENA GAMES	975
INTERNAT. KARATE	975
HUN F. RED OCOTOBER	1.200
TERRAMEX	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
COLOSSUS 4	1.200
PACK ERBE 88	2.495

CARTUCHOS MSX	P.V.P.
KONAMI'S FOOTBALL	4.500
KONAMI'S TENNIS	4.500
KONAMI'S GOLF	4.500
KONAMI'S BOXING	4.500
KONAMI'S BILLAR	4.500
KONAMI'S PINPONG	4.500
NEMESIS	4.500
THE GOONIES	4.500
KNIGHTMARE	4.500
HYPER SPORTS 1	4.500
HYPER SPORTS 2	4.500
HYPER SPORTS 3	4.500
YIE AR KUNG FU 2	4.500
Q-BERT	4.500
HYPER RALLYE	4.500
DUNKSHOT (BASKET)	4.500
MAZE OF GALIONS	4.900
PINGUIN ADVENTURE	4.900
GAME MASTER	4.900
NEMESIS 2	4.900
SALAMANDER	4.900
FORMULA 1 SPIRIT	4.900
MIRAI	4.900
TRITORN	4.900
GUARDICS	4.900
GOLUELLIOUS	4.900
FANTASM SOLDIER	4.900
AMERICAN TRUCK	4.900
VAXOL	4.900
ANDROGINUS	4.900
SKRAMBLE F. (MSX 2)	4.900
GARYYO KING (MSX 2)	4.900
VAMP. KIKLER (MSX 2)	4.900
USAS (MSX 2)	4.900
METAL GEAR (MSX 2)	4.900
SUPERTRITON (MSX 2)	4.900
DEEP FOREST (MSX 2)	4.900

AMSTRAD DISCO	
HYDROFOOL	995
PAPER BOY	995
TRAP DOOR	995
ROGUE TROOPER	995
PINK PANTER	1.495
TRIO	1.495
WIZBALL + RENEGADE	1.495
DINAMIC DISC PAK	1.495
FLYING SHARK	1.995
GAME SET & MATCH	2.495
EMILIO BUTRAGUEÑO	1.900
MAD MIX + BLACKB.	2.250
PLATOON + ARKAN. 2	2.250
ABADIA DEL CRIMEN	2.250

SPECTRUM + 3	P.V.P.
COLECCION DE EXITOS DINAMIC	1.495
3D GAME MAKER	1.495
GAUNTLET 2	1.495
GUERRA L. VAJILLAS	1.495
HUNDRA + T. GIRL	1.995
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.900
PLATOON + ARKN. 2	2.250
MAD MIX + S. SHADOWS	2.250
TRANSFER + 3	2.500

SPECTRUM COMPLEMENTOS	P.V.P.
INTERFACE KEMPSTON	1.995
INTERFACE KEMPSTON 6 MESES D GARANTIA	2.495
INTERFACE KEMPSTON PARA +2 Y +3	3.100
CABLE EXP. DE PORT	3.000
PHEENIX 3E	5.200
TRANSTAPE III	7.900
MULTIFACE III	10.500
MULTIFACE III CON EXPANSION TRASERA	11.500

AMSTRAD COMPLEMENTOS	P.V.P.
CABLE AUDIOCASETTE	1.300
CABLE 2 JOYSTIYCKS	2.800
PROLONGADORES 464	1.800
PROLONGADORES 6128	2.800
MODULADOR-ADAPTADORA PARA TV COLOR (MHT)	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21.900
MULTIFACE TWO	14.900

COMMODORE COMPLEMENTOS	P.V.P.
RESET PARA POKEAR	1.500
COPIADOR AUDIO CON FUENTE (2 CASETTES)	3.900
FREEZE MACHINE	7.900
FINAL CARTRIDGE 3	9.900

MSX COMPLEMENTOS	P.V.P.
CABLE AUDIO CASETTE	1.300
MILLER GRAPH (CART. DISE GRAFICO)	+ 9.900
MEMORY MILLER AMPLIA HASTA 64K	14.900

JOYSTICKS	P.V.P.
ZERO-ZERO STANDAR	1.900
ZERO-ZERO AMSTRAD	1.900
ZERO-ZERO +2, +3	1.900
PISTOLA GUNSTIC (SPE., AMS., COM., MSX)	6.900

DISCOS	P.V.P.
CAJA 10 3" AMSOFT	4.950
CAJA 10 3.5" DC.DD.	3.500
CAJA 10 5.25" DC.DD.	1.250
CAJA VACIA PARA 3"	50

OFERTAS ESPECIALES — EXISTENCIAS LIMITADAS

SPECTRUM	P.V.P.
2000 (MARES ATAQ)	195
INVADERS	195
SHOW JUMPER	195
I BALL	195
THE GRAN NATIONAL	195
XENO II	195
ALCHEMIST	195
SPLIT PERSONALITS	195
TORNADO LOW LEVEL	295
NONAMED	295
SABOTEUR	295
TRANSOS	295
DEATH OR GLORY	295
REBEL	295
SIDOLON	295
GHOSTBUSTERS	295

SPECTRUM	P.V.P.
GOLF	395
PI ERRE DOS	395
FALCON	395
CHALLENGE OF GOBOS	395
CORTOCIRCUITO	395
XEVIOUS	395
FAT WORM	395
TOY BIZARRE	395
CRITICAL MASS	395
TABLE FOOTBALL	395
SORIZAM	395
SAMAZOOM	395
3 WEEKS IN PARADISE	395
HERBERTS DUMMY RUN	395
TERRA KOGNITA	395

SPECTRUM	P.V.P.
MASTERCHESS	395
FROST BYTE	395
PHEENIX	395
ABU SIMBEL	395
KNIGHT LORE	395
SOUTHERN BELLE	395
RODLERS DEN	395
TRAILBLAZER	395
FAIRLIGHT 1	395
TANK BUSTERS	395
POOL (BILLAR)	395
MICROBALL (PINBALL)	395
STREET HASSLE	395
MARBLE MADNESS	395
PH.M. PEGASUS	395
CHAIN REACTION	395

AMSTRAD	P.V.P.
STARBYTE	195
HI RISE	195
KETTLE	195
WAR	195
DOORS OF DOOM	195
K.Y.A.	295
M.S.T.	295
BACTRON	295
GET DEXTER	295
SOUTHERN BELLE	295
CHAL. OF THE GOBOTS	295
XEVIOUS	295
ANTIRIAD	295
BREAK THRU	295
GREAT ESCAPE	395

AMSTRAD	P.V.P.
INFILTRATOR	295
MICROBALL (PINBALL)	295
HUNTER KILLER	295
HIGH FRONTIER	295
GEOMETRIA	395
SUPER SPRINT 2	395
XOR	395
BRIDE OF FRANKEST.	395
10 COMPUTER HITS	395
TRAP DOOR 2	395
GUNBOAT	395
FRANKIE GOES TO H.	395
CHAIN REACTION	395
WEREWOLVES OF LOND.	395
DON QUIJOTE	395

COMMODORE	P.V.P.
CRITICAL MASS	195
SIGMA 7	195
PIT STOP 2	195
ASSAULT MACHINE	195
MEGACORP	295
HACKER	295
BREAKDANCE	295
WAR PLAY	295
FLASH GORDON	295
TERRA KOGNITA	295
THANATOS	295
NINJA	295
DONKEY KONG	295
FIFTH QUADRANT	295
DOGFIGHT 2187	295

COMMODORE	P.V.P.
SUPER CYCLE	395
SNAP DRAGON	395
INFODROID	395
THE VIKINGS	395
TRAXXOS	395*
SUPER STAR CHALLEN.	395
MICROBALL (PINBALL)	395
180 (DARDOS)	395
FLIGHT DECK (SIMUL.)	395
STREET HASSLE	395
PH.M. PEGASUS	395
IMPACT	395
GUN BOAT	395
4 ZZAPP SIZZERS	395
TRAP DOOR 2	395

MSX	P.V.P.
VESTRON	195
MAZES UNLIMITED	195
SUPER BAR	195
STOP BALL	295
OH SHIT (COMECOCOS)	295
ROBOT WARS	295
JET BOMBER	295
SHOOTER	295
SAILORS DELAIGHT	295
BOUNDER	295
SCIENCE FICTION	295
EN RUTA	295
INVADERS	295
PHANTOMAS 2	295
3D KNOCK OUT	395

El número de unidades de los títulos de este apartado de ofertas especiales es limitado. Por favor, confirmen la disponibilidad de los mismos en el momento de hacer su pedido. Gracias.

HAZ TU PEDIDO LLAMANDO A LOS TELÉFONOS 521 67 99 O 522 39 61 O POR CORREO ENVIÁNDONOS EL CUPÓN (O UNA COPIA O FOTOCOPIA) A:
ONE WAY SOFTWARE. MONTERA 32, 2.º MADRID 28013

NOMBRE ____________________
APELLIDOS ____________________
DIRECCIÓN COMPLETA ____________________
TELÉFONO ____________________
FORMA DE PAGO
☐ TALÓN ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

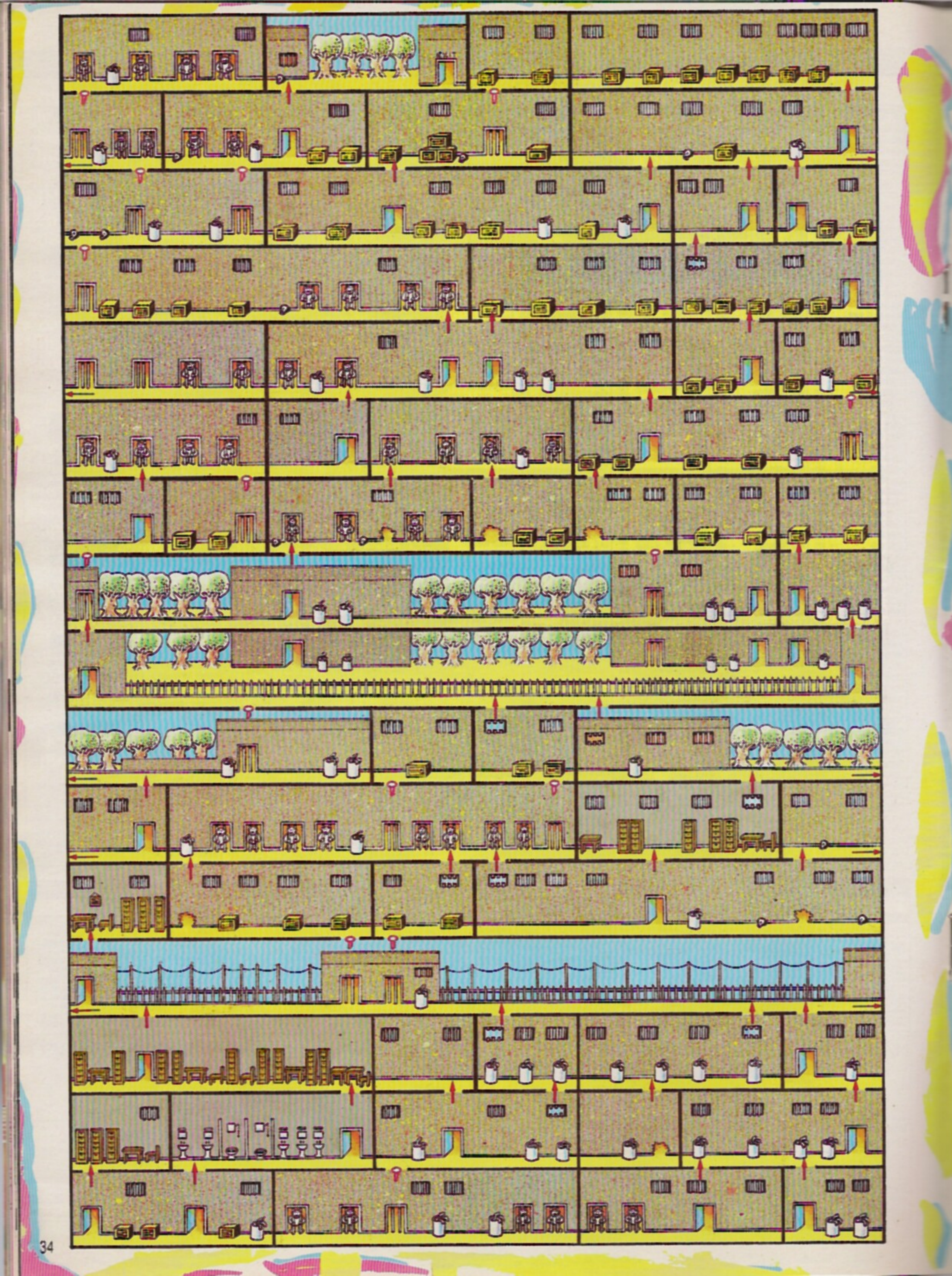
MODELO ORDENADOR ____________________
TÍTULOS GRATIS ____________________

TÍTULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS DE ENVÍO	200
TOTAL	

TÍTULOS GRATIS
CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA SORPRESA

SERVIMOS A TODA ESPAÑA

PEDIDO MINIMO 500 PTAS.





JOE BLADE: SENCILLAMENTE GENIAL

Scroll horizontal de alta velocidad, innumerables enemigos moviéndose por toda la pantalla, gráficos multicolor, multicarga... Ninguna de estas características pertenece a Joe Blade, pero no por ello deja de gustarnos.

(Spectrum)

Joe Blade ha dado un "paso atrás" en el mundo de los juegos de Spectrum. Este producto de "Players" distribuido en nuestro país por Serma no incorpora ningún nuevo y asombroso efecto, ni tan sólo nos enseña algo que nunca hayamos visto antes. Sencillamente retoma la línea de juegos que marcaron una época en el Spectrum, juegos de estructura laberíntica, con más de cien pantallas algunos de ellos, como en su día fueron Sabre Wulf, Underwurlde o el español Profanation. (Juegos que, por cierto, aún hoy en día siguen jugándose). En Joe Blade, por lo tanto, no deberemos estar en contínua tensión, sino más bien moviéndonos con precaución y tranquilidad, no deberemos machacar concienzuda y metódicamente el Joystick, sino más bien acariciarlo en sus movimientos, y no nos deberán asustar los disparos enemigos sino el conseguir o no encontrar el camino adecuado. Un juego al que le viene a medida el tópico de "sencillamente genial y genialmente sencillo"

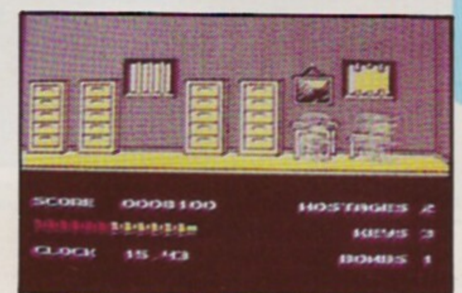
La historia

Una banda terrorista, a cargo del mafioso Crax Bloodfinger, ha secuestrado a seis líderes mundiales, por los que pide la astronómica suma de treinta billones de dólares en concepto de rescate. Como podéis suponer no han querido pagarles el dinero y han preferido correr el riesgo de ver a sus políticos en unas cajitas de madera. Para ello han pensado en tí (¡cómo no!) Joe Blade, un soldado entrenado en un monasterio Tibetiano, que no teme a nada ni a nadie. Armado con una escuálida e insuficiente ametralladora deberás entrar en la guarida de Bloodfinger, liberar a los prisioneros y activar seis trampas explosivas que destruirán este tugurio y acabarán para siempre con esta escoria de la sociedad.

El Juego

La versión de Joe Blade para Spectrum se encuentra muy bien realizada a todos los niveles; únicamente se le podría objetar la utilización de sólo dos colores en la pantalla de juego, pero es algo que a la hora de la verdad queda relegado a un segundo plano si





Joe Blade fue un número uno en la lista Gallup del Reino Unido. ¿Qué sucederá en nuestro país?. ¡Atención!, próximamente podremos disfrutar de su segunda parte.

los gráficos se encuentran realmente bien realizados y con buen gusto. Pero comencemos desde el principio. Durante la carga no veremos nada excepcional. Una pantalla más bien escueta y "cortita" en gráficos la acompaña, en la que podemos ver el nombre del juego junto al de los programadores y una muestra de la munición que utiliza nuestra ametralladora. Al acabar el trascendental tiempo de rigor (ejem... tiempo de carga) un menú con las opciones usuales de teclado y joystick aparecerá en pantalla. Mientras tanto una melodía bastante bien realizada, en los Spectrum con 128k, nos deleitará la elección. Elijamos, pues.

Al comenzar a jugar la pantalla se divide en tres bloques: uno central, que es el escenario donde nos movemos; sobre éste el nombre del juego y una línea de texto que se desplaza a lo largo de la pantalla, la cual nos recordará, por si acaso, nuestra misión; y debajo de la escena de juego el tercer bloque donde se encuentran los marcadores de energía, de puntuación, los rehenes rescatados, y el tiempo que nos queda (más tarde hablaremos de todo esto). Y ahora pasemos a la ación...

Nuestro personaje es un soldado bajito y regordete que empuña con decisión su metralleta. El escenario del juego, es como podeis suponer, una fortaleza con sus cárceles, bosque, oficinas y hasta aseos. Esta fortaleza esta estructurada en un mapa de 128 pantallas (16x8). El mapa es cíclico en sentido horizontal, es decir que si salimos por una pantalla de la derecha entraremos por la de la izquierda a su misma altura. Como podeis ver en el mapa que acompaña al comentario hay principalmente dos tipos de pantallas, las que representan una celda o parte de la prisión, y las que se encuentran al aire libre. Por las últimas tendremos total libertad de movimientos y es difícil que nos perdamos, pero por las primeras es aconsejable utilizar el mapa, ya que debido a su estructura laberíntica estaremos confundidos multitud de veces.

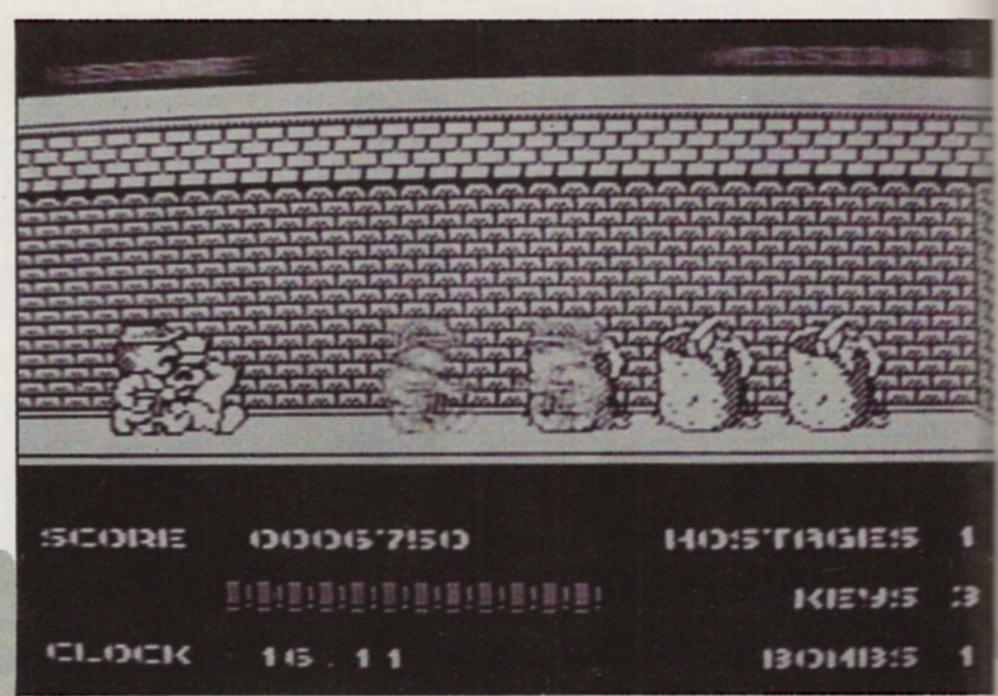
En la fortaleza de Bllodfinger nos vamos a encontrar con tres personajes principalmente; los soldados, que metralleta en ristre hacen guardia por casi todas las pantallas; unos locos asesinos que empuñando un cuchillo

se lanzarán contra nosotros al menor descuido; y matones a sueldo que intentarán hacer de nuestro simpático soldado material de desecho. Ninguno de éstos nos matarán por el simple contacto, sino que al acercarse harán que nuestro indicador de energía se resiente notoriamente.

Aparte de éstos nos encontraremos con diversos objetos que nos ayudarán a lo largo de la isión: ración de comida, elevará nuestro nivel de energía al máximo; uniforme enemigo, nos camuflará por unos segundos entre los soldados y demás locos; munición, recargará nuestra arma; llaves, nos permitirán el acceso a algunas estancias cerradas por unas rejas.

Y por último veremos en nuestro camino seis bombas y seis rehenes. Las primeras deben ser activadas y los últimos rescatados. Para rescatar a los rehenes únicamente es necesario recogerlos. Para activar las bombas hay que tener pulso y sangre fría. Cuando cojamos una bomba nos aparecerán en la pantalla cinco letras de la A a la E desordenadas. Tenemos que ordenarlas alfabéticamente (con las teclas de izquierda, derecha y disparo) en un plazo de treinta segundos, en caso contrario nos explotará en plena cara y moriremos.





Para los nostálgicos de los programas de antaño Joe Blade es su juego. Y si además eres un amante de los programas de guerra Joe Blade merece la pena pertenecer a tu programoteca.

Cómo acabar el juego

Antes de nada hemos de decir que la disposición de todos los objetos en cada partida es totalmente aleatoria, por lo que no se puede planear una estrategia de antemano. La única forma de llegar al final es moverse con precausión entre las 128 pantallas, no derrochar la munición y racionar algunos objetos como ahora comentaremos.

Al inicio de la partida apareceremos siempre en una pantalla (en el mapa cuarta pantalla en la primera fila) en la que podemos ver una puerta con el letrero EXIT. Por aquí será donde debamos escapar al completar la misión. En esta pantalla no veremos ningún soldado, pero nos aparecerá en cuanto nos dirijamos a la izquierda. A partir de aquí comenzarán a aparecer soldados en casi la totalidad de las pantallas. Lo primordial ahora es conseguir suficientes llaves para moverse con una relativa libertad por la fortaleza. Es importante no entrar en pantallas que ya hayamos visto, si éstas estan franqueadas por unas rejas, ya que cada vez que entremos consumiremos una preciosa llave, necesarias para concluir el juego. Por lo tanto conviene hacerse unas pequeñas señalizaciones de por dónde hemos pasado. A medida que veámos nuevas pantallas encontraremos los objetos que más arriba hemos comentado. Es importante no coger un objeto a no ser que estemos absolutamente necesitados de él. Llegados a este punto es necesario que comentemos dos cosas. La primera es que no podemos saber en ningún momento la munición que nos resta para vaciar el cargador, y obviamente ésta se acabará en el momento más inoportuno. En ese caso deberemos esquivar a los soldados saltando sobre ellos. La segunda cosa a comentar es que tampoco sabemos de ninguna manera la duración del uniforme enemigo y al igual que el cargador se acabará en el preciso momento en que estemos más apurados. Por eso se recomienda que a pesar de tener el uniforme saltemos sobre los soldados al cruzarnos con ellos.

Más consejos...

Para activar las bombas sólo es necesario un poco de práctica. Verás que aparecerán cinco letras (de la A a la E) en el momento de escoger una de ellas. Y dos (siempre a una distancia

de dos o tres letras) aparecerán iluminadas. Con las teclas de izquierda y derecha podemos cambiar las letras que aparecen iluminadas y con el disparo intercambiar ambas entre sí. Lo mejor es no ponerse nervioso y no pensar en el tiempo que nos queda (en principio son 30 segundos). Otro truco es que al pasar de pantalla en sentido vertical nos pongamos mirando hacia el lado contrario al que esté la puerta, es decir que si la puerta está en el lado izquierdo miremos al derecho y viceversa. De esta manera en cuanto pasemos de pantalla podremos disparar si aparece un soldado y lo tenemos demasiado cerca. Por último conviene no disparar si podemos evitarlo, ya que casi siempre que nos maten será debido a esto, a que tengamos el cargador sin balas.

Finalmente

Con este juego se demuestra que a veces la fórmula de un éxito en software no se compone de unos gráficos alucinantes, de una velocidad endiablada, de una multitud de enemigos o de una gran variedad de pantallas. En Joe Blade prima la adictividad. Como los más viejos de este mundo pueden recordar, y como hemos mencionado al principio del artículo, hubo un tiempo en que estos juegos marcaron un estilo, hubo un tiempo en que todo eran imitaciones de aquel genial Sabre Wulf o aquella obra maestra como fue Knight Lord. Hoy en día todos los juegos de ordenador tienden a imitar a sus hermanos mayores, los juegos de salones recreativos. En este tipo de máquinas recreativas, por sus innatas características, no es posible desarrollar juegos con este tipo de características. Por ello hoy en día es muy extraño encontrar juegos como Joe Blade. Y aquí surge una pregunta, o mejor dicho varias: ¿Deben los juegos de ordenador seguir la tendencia marcada por las máquinas de salón o por el contrario deben los programadores aprovechar su principal característica de ordenador "personal" y desarrollar otro tipo de juegos?, ¿Podrán este tipo de juegos desbancar algún día a los tradicionales arcades?, ¿Sería factible desarrollar juegos así para máquinas de salón?

Que aprendan muchos programadores a fabricar un buen juego sin complicadas multicargas, sin complejas rutinas de control de Sprites y sin estar respaldados por famosos personajes, que a veces ésto le entra por un oído y le sale por otro al muchacho que sólo quiere pasar un rato entretenido.

Juan Carlos Sánchez

PHANTIS, una aventura para tu PC

PC Compatible

La distribuidora de software Dinamic lanza al mercado de PC y compatibles este emocionante y entretenido juego de aventuras.

En poco tiempo han sido comercializados en España numerosos juegos para ordenadores PC o compatibles que ya habían sido editados con anterioridad en otros sistemas. Este también es el caso de Phantis, que ya había salido para MSX, Amstrad, Spectrum y Atari.

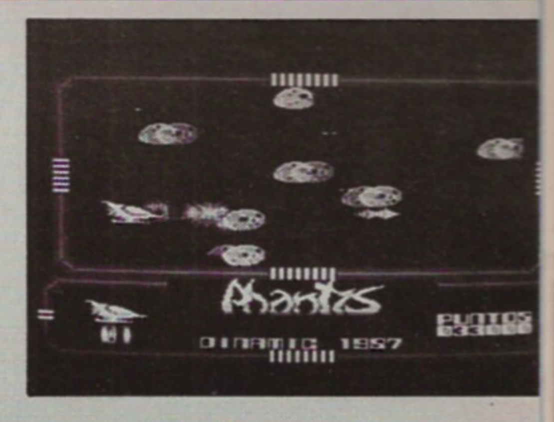
Phantis consta de dos partes. Al iniciar el juego debes elegir a cuál de las dos partes quieres jugar. Si quieres jugar a la segunda parte, deberás introducir una contraseña, que puedes averiguar al finalizar todos los niveles de la primera parte del programa.

En la primera parte te conviertes en un piloto de una nave espacial, que ha de sortear las bolas de magma y los cazas de reconocimiento que salen al paso. Debes superar las distintas fases de que consta la primera parte para poder acceder a la segunda. En la primera fase debes aproximarte a la Luna 4. En la segunda deberás esquivar las bolas de magma incandescente y los misiles tierra-aire de reconocimiento. En la tercera fase penetrarás en la gruta que lleva al pantano. En la cuarta y última fase de esta primera parte, deberás aterrizar y cruzar el pantano cuando hallas capturado un ADREC clónico. No es nada fácil conseguirlo pero con un poco de habilidad puedes obtener una victoria.

Una vez superadas las cuatro fases de que consta la primera parte podemos averiguar la contraseña y acceder a la segunda parte del juego. En ésta el personaje de la aventura es una imponente rubia, que debe descender a lo más profundo del mundo de Phantis, donde se halla su compañero en una prisión. Hay seis niveles:

–Nivel Superficie: Es una zona montañosa donde deberás eliminar a los pelotrones siderales.

–Nivel Base Alienígena: Debes



recoger el turbo láser de iones y su cargador de protones.

–Nivel Bosque subterráneo: Aquí deberás encontrar el medallón que te permitirá acceder al otro lado de la Puerta Azul.

–Nivel Lago Interior: Escapa del Plentosauro que habita en las aguas del lago, evita las pirañas e intenta llegar al heli-puerto.

–Nivel Magma: Con el helicóptero debes atravesar la gruta. Evita la lava y las rocas magmáticas.

–Nivel Prisión: Desintegra a los diablos rojos y rescata a tu compañero.

En la primera parte posees 4 vidas, que aumentan cada 25.000 puntos. En la segunda comienzas con 5 vidas que aumentan al recoger los corazones.

KILLER COBRA

Quizás se esté volviendo a los viejos tiempos, a las viejas costumbres, a los viejos "arcade"... la cuestión es que tras una presentación impresionante con todo lujo de detalles y colores se esconde la última creación de Dro Soft: el "Killer Cobra", que no es más que una nueva versión 1988 del ya antiguo juego "Penetrator" pionero de los arcades.

Cierto es que este juego aún no había sido versionado para Amstrad, quizás los amantes de las viejas épocas suspiraban por esta versión... pues ya la tienen.

El juego en sí está técnicamente bien realizado, quizás el moviviento es tan rápido que peca de impreciso y difícil de dominar. El sonido es correcto, pero no más.

En fin, el que faltaba de los "legendarios"... •

ESPIAS EN PANTALLA

club SEGA

Muchas veces algunos juegos te parecen muy similares y buscas sensaciones nuevas. Si hoy no te apetece disparar cohetes para matar más marcianos y quieres probar algo diferente. Si buscas un juego en el que la pericia e inteligencia vayan unidas... te presentamos "SPY vs.SPY".

Ahora sitúate ante la pantalla. Te encuentras pues, en el mundo de los espías, de las intrigas, de las muertes inexplicadas, de las trampas y de las persecuciones.

Si quieres comprobar si te atreves con el resto, escucha a Heckel hablar de las dificultades de su trabajo.

TE HABLA HECKEL

¡Hola! soy Heckel, el espía blanco. Tengo la difícil misión de recuperar 4 objetos secretos que debo depositar en la bolsa de las claves. ¡A vosotros os lo puedo contar!

Una vez encontrada la bolsa (ya que la necesito para transportar los demás objetos) buscaré la llave que abre el cofre desconocido. Necesito también un pasaporte para escapar del país, dinero, y además unos documentos confidenciales importantísimos. Todo esto está escondido. Sería un grave peligro para el país dejar que cayeran en manos del enemigo.

Hay otra persona más que conoce este secreto ya que no se sabe como, la información se ha infiltrado en la compañía contraria. Debo procurar que la bolsa con los objetos no caiga jamás en manos de mi principal enemigo: JACKEL. Si esto sucediera tengo que intentar recuperarlos.

¿Estáis, pues, dispuestos a ayudarme?.

COMO JUGAR

Ya veis que la misión de Heckel y Jackel, es muy difícil e importante para el futuro del mundo. En tus manos está lograrlo o no. Para ello vas a contar con algunas ayudas muy importantes. En la pantalla te encontrarás con dos habitaciones y a tu derecha el marcador de tiempo y trampas.

En una habitación está HECKEL y en otra JACKEL. En un principio los dos se encuentran en el mismo punto de partida. Han de luchar para saber quién comienza el juego.

Por medio de patadas y puñetazos, se decidirá quién queda "KO" y quién no. El que gana este pequeño combate se puede dedicar a buscar la bolsa y los objetos en las diferentes habitaciones. Si por casualidad entras en la misma habitación que el espía enemigo, deberás luchar y ganar para no perder la bolsa con los objetos.

Cada nivel superior hace que aumente la complejidad de las situaciones. En cada grado aumentará el número de habitaciones, cambiará su disposición y la cantidad de muebles o cajas situados en éstas.

Dentro de estos muebles podemos encontrar la bolsa o los objetos buscados, aunque a veces también nos podemos encontrar con trampas que nos ha puesto el oponente o con cosas que nos servirán de protección a esas trampas.

Si quieres uitilizar estas trampas puedes recurrir a la bomba y dejarla detrás de cualquier cosa que no sea la puerta y sólo el cubo de agua podrá servirte de protección. Igualmente te puedes servir de los muelles, el cubo electrificado, o de un arma. Con éstos deberás utilizar como protección respectivamente, las tenazas (de la caja de herramientas), el paraguas (en el perchero), o las tijeras (situadas dentro del botiquín), que hay en las diversas habitaciones. Además posees un arma contra la que no existe protección posible. Se trata de la bomba de relojería. Si la encontrases sólo te puedes echar a correr.

Cuando hayas conseguido que el espía tenga todos los objetos de la bolsa habrás de buscar la puerta que te conduce al aeropuerto y huir. Y ya has ganado la ronda. ¿Estás dispuesto a intentar otra ronda superior?

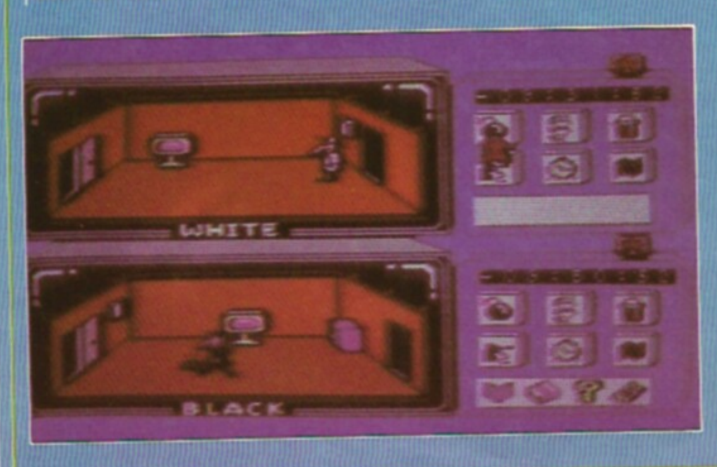
MIRA TU MANDO

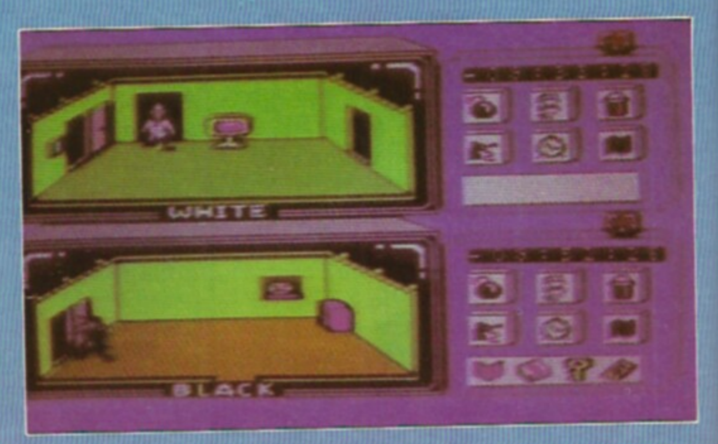
En la parte izquierda encontrarás el botón direccional. De los dos botones de la derecha el 1 es para pegar patadas y el 2 para los puñetazos en caso de que te encuentres en la misma habitación que el otro espía y, si no es este tu caso, el 2 es para abrir puertas y cojer objetos y el 1 es para seleccionar las trampas o el mapa ayudándote del botón direccional.

TE COMENTO EL JUEGO

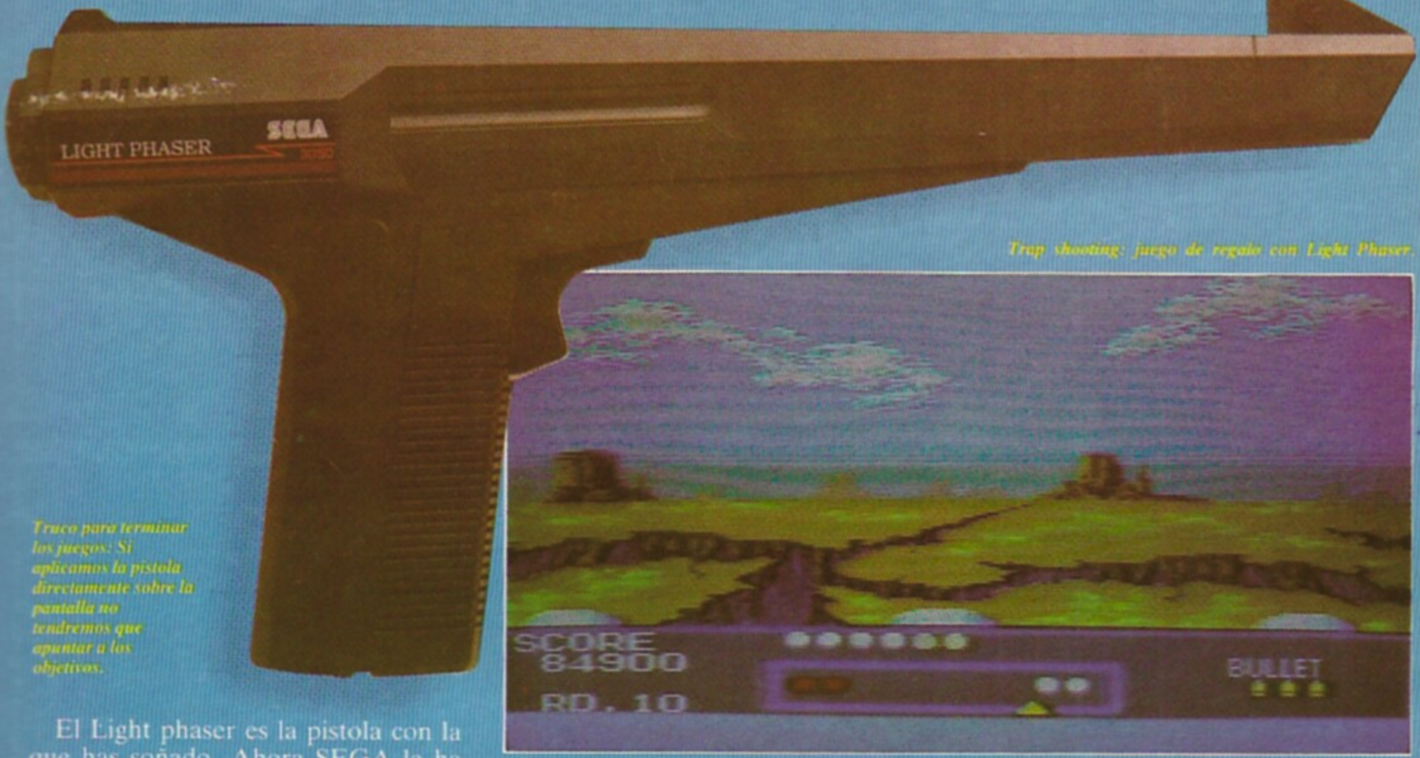
He jugado muchas veces con "SPY vs. SPY" y aún así siempre encuentro nuevas cosas para hacer. Al principio quizás te cueste un poco cojer el hilo pero cuando hayas practicado un par de veces, verá como te diviertes. Sólo tienes que dejarte llevar y utilizar tu ingenio.

Los gráficos no son muy complicados y verás qué rápido te adaptas al juego.





THE LIGHT PHASER, EL REALISMO



Trap shooting: juego de regalo con Light Phaser.

Truco para terminar los juegos: Si aplicamos la pistola directamente sobre la pantalla no tendremos que apuntar a los objetivos.

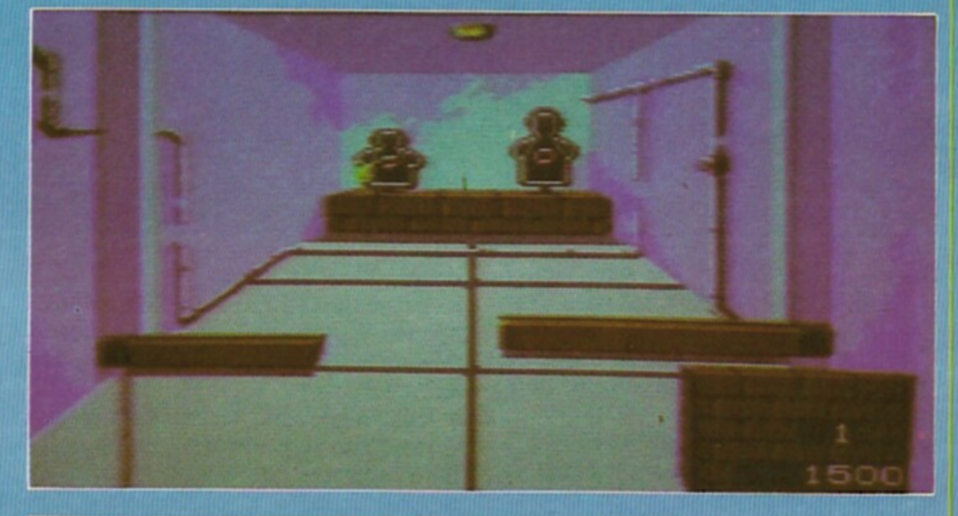
El Light phaser es la pistola con la que has soñado. Ahora SEGA la ha puesto a tu alcance y la ha condicionado sólo para que tú puedas utilizarla. Esta pistola hace que el juego sea más real y te exige una mayor puntería y decisión. ¿Qué te parece?

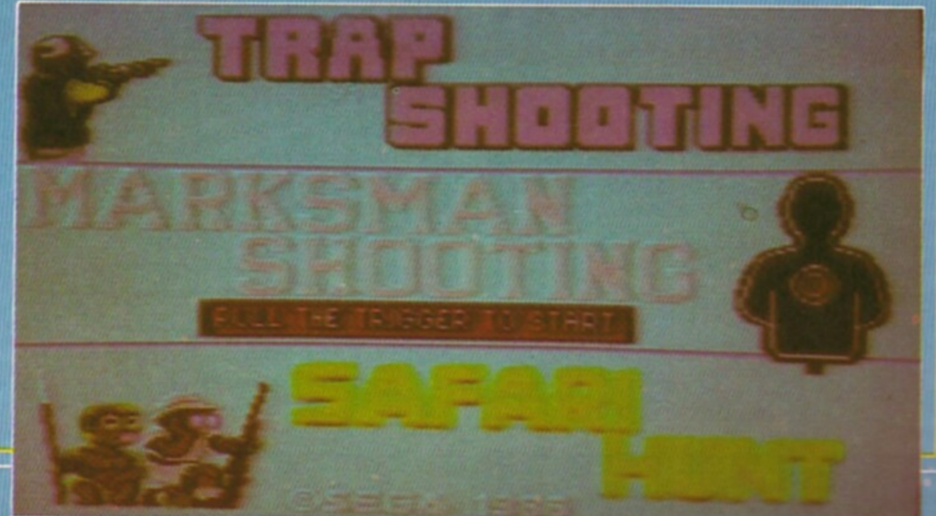
Como requisito esencial, hemos de recordar que el light phaser, no se adecua a todo el software, sino que necesita uno especial. El mismo juego te indicará si es adecuado o no.

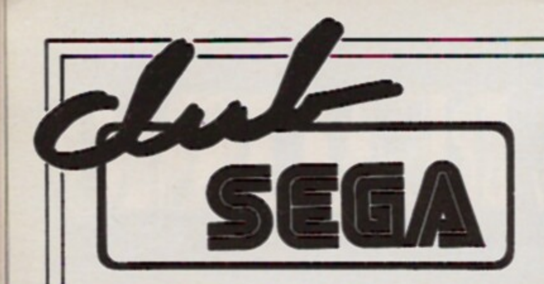
Para un buen funcionamiento, has de recordar que es necesario que el light phaser esté conectado correctamente a la consola-base. Así pues, lo enchufarás siempre en el control nº 1.

Hecho esto e intoducido el cartucho debidamente, puedes apretar el "ON" y empezar a jugar. Para que sea correcto el uso que haces del LIGHT PHASER has de colocarte enfrente de la pantalla a 1,50 metros de distancia aproximadamente. Por supuesto has de disparar apretando el gatillo pero para que te sea más fácil es necesario que estires un poco los brazos (al estilo "miami vice") y que alinees el visor con el punto de mira.

Debe quedar claro que el LIGHT PHASER no controla el movimiento de los objetos en la pantalla del televisor, sino que es controlado desde la cónsola-base. Ten en cuenta que el light phaser solamente debe utili-











zarse en juegos donde la puntería sea un objetivo a perseguir.

LA SORPRESA DE SEGA

Solo SEGA podia tener la estupenda idea de regalar tres juegos al adquirir la pistola de SEGA. Los tres están contenidos en un solo cartucho. Estos juegos han sido creados especialmente para tí y para tu LIGHT PHASER. ¿No es interesante?

Para que te animes a adquirirla te explicaré un poco por encima de qué juegos se trata. Empecemos pues con:

Marksman Shooting

Este es un juego en el que van apareciendo dianas como las de los verdaderos especialistas. Tienes que procurar acertar el blanco con toda la precisión y rapidéz posible. Todas las figuras están en la misma línea de tiro, pero a medida que superas cada ronda las figuras están menos estáticas y se mueven más deprisa. Si consigues acertar la diana caerá hacia atrás y se te indicará la puntuación obtenida. El número de balas con las que cuentas es ilimitado.

Trap Shooting

Aquí pruebas tu facilidad con el tiro a plato. Existen 4 fases:

–LA PRADERA. Los platos lanzados desde aquí siempre salen de un mismo lugar. Es la fase más fácil.

–LA ORILLA DEL MAR. Hay tres lugares de salida de los blancos.

–EL DESIERTO. Lugar donde la dificultad ha aumentado notablemente.

–ORILLA DEL LAGO. Muy pocos son los que llegan a esta fase ya que es la más difícil y en la que realmente tendrás que demostrar que eres muy bueno.

Cada fase consta de tres, cuatro o cinco pantallas y para superar cada fase has de conseguir más blancos que los especificados necesarios.

Remarco una cosa con respecto a este juego. Los gráficos están muy bien hechos y realmente parece que sean fotografías. He de advertirte que en este juego para cada dos blancos posees tres disparos. ¡Aprovéchalos!

Safari Hunt

Como su nombre te indica se trata de practicar la caza.

Verás que en el juego existen unos efectos muy logrados cuando acertamos un blanco. En este caso son todos animales.

En el lago, al disparar contra un ave verás como se transforma en un pollo para indicarte que está muerta. Si es un pez, el disparo, sólo le deja con la raspa, y si es un conejo te levanta un cartelito que te indica que está "KO".

A medida que pasas cada fase la dificultad aumenta ya que en la pantalla hay una mayor movilidad de todos los animales.

Cuentas con un número limitado de balas, así que has de procurar perder las menos posibles.

Otro escenario de este mismo juego es la jungla. En él nos encontramos con arañas, murciélagos, monos y panteras. El animal más rápido vale más puntos. Y por fin llegamos a un bosque muy espeso. En el hay pájaros, armadillos y osos. Después de pasar estos niveles los paisajes se vuelven a repetir pero con un grado de mayor dificultad.

Los gráficos de Safari Hunt son excelentes por su buena resolución y por todos los detalles que nos muestran.

Si al principio ves que te resulta muy difícil acertar los blancos, no te desesperes porque la práctica te ayudará a dominar tu LIGHT PHASER.

CLUB SEGA Y TU

Si tenéis alguna duda o pregunta que hacer, alguna sugerencia o cualquier comentario, para hacérnoslo llegar y conocer tus opiniones, escribe a la dirección de la revista, especificando al principio de la carta: "Para el club SEGA".

MUCHOS SALUDOS Y HASTA LA PROXIMA.

EMILIO BUTRAGUEÑO, ¿FUTBOL?

Cada vez resulta más difícil conseguir un simulador deportivo superventas. Hace unos años era necesario disponer de un buen equipo de grafistas y programadores; desarrollar un programa sensacional y quizás añadirle la firma de una celebridad del mundo del deporte. Hoy en día en cambio...

Hoy en día parece que conseguir un simulador deportivo es un hobby de fin de semana para las compañías que hasta ahora nos habían deleitado con software de gran calidad. Ya no hace falta dedicar un complejo equipo de programadores para hacer un programa "a medida". El proceso que se sigue actualmente es mucho más rápido y sencillo...

Una buena mañana surge la idea genial: desarrollar un juego de fútbol basándose en un personaje de todos conocido. El proceso que se sigue a continuación es fulgurante. Se realiza un viaje al Reino Unido, donde los simuladores deportivos de serie "budget" crecen como setas. Se revuelve durante unos cuantos días en el maremagnum de ofertas y se escoge uno de esos programas de serie barata realizados por un equipo de programación no demasiado conocido. Sólo queda, por fin, cambiar unos cuantos gráficos, poner los menús en castellano y añadir aquí y allá el logo de la distribuidora española. ¡Voilá!, el juego está servido.



EMILIO BUTRAGUEÑO

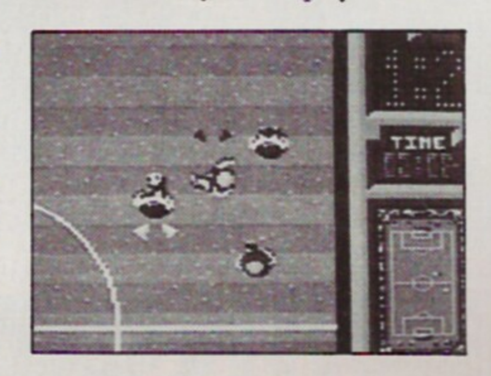
El juego que ahora nos ocupa, Emilio Butragueño, parece encajar dentro de esta nueva línea de simuladores. Animagic ha sido el encargado de realizar este programa que, de no ser por los gráficos, no tendría por donde cogerse.

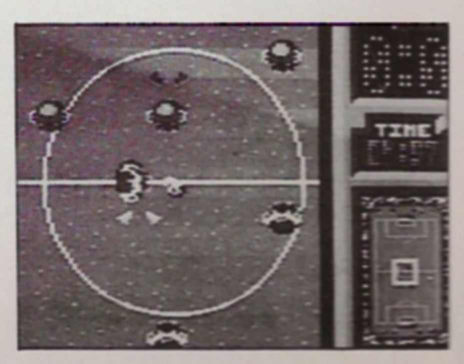
Nada más cargar el juego aparece la pantalla de carga. Una pantalla que, como podéis observar en las fotos que acompañan a este texto, es más que correcta. Sólo dos detalles sin importancia nos llaman la atención. El primero es el color del pelo, ¿se ha teñido el "buitre" últimamente?. Respecto al segundo, ya sabemos que el "buitre" juega con la selección; pero ponerle pantalones rojos es ya pasarse un poco. Sin embargo esto son sólo detalles nímios que no afectan, en absoluto, a la calidad o al grafismo del programa

Tras terminar la carga aparece el menú. Bien realizado y sin florituras innecesarias. En él sólo podemos escoger el número de jugadores que vayan a utilizar durante el juego.

EMPIEZA EL JUEGO

Al empezar a jugar observamos agradablemente que el jugador activo está señalado por dos pequeñas flechas, de una forma clara y cómoda, mucho mejor que el cambio de color al que nos tenían acostumbrados otros simuladores. Respecto al movimiento, es rápido y elegante, tanto el de los jugadores como el de todo el campo (lástima que el scroll sea carácter a carácter), y los gráficos, como ya hemos dicho, están muy bien desarrollados aunque sin llegar a ser excep-









cionales.

Vemos, por tanto, que el aspecto general del juego podría calificarse como bueno, y no lo podemos negar. Los problemas empiezan cuando uno pretende jugar al fútbol con este programa. Por ejemplo, si lleváis un gol de ventaja y os toca poner en juego la pelota (por una falta, un fuera de banda, córner, etc.) podéis hacer "huelga de saque" y esperar a que se consuma el tiempo restante de partido, haciéndoos con la victoria. Esta táctica, sin embargo, no resulta excesivamente agradable para el jugador contrario (sobre todo si es un humano).

Pero los saques tienen más historia. Según una nueva regla introducida por Animagic, el jugador que realiza un saque de banda puede ser el primero en volver a tocar la pelota, o al menos eso piensa el árbitro que permite impasible sin moverse que el juego continúe.

Y más sobre saques. Resulta divertido ver que el portero, le venga como le venga la pelota, hace unas espectaculares paradas. Si nada más recibir la pelota el portero se pulsa la tecla de "chut" ocurre una asombrosa transformación digna de "Dr. Jekill & Mr. Hide": el portero cambia de camiseta a velocidad de vértigo, chuta vestido de jugador e inmediatamente vuelve a vestirse de portero. ¿Tanto costaba definir los gráficos del portero chutando para que hayan tenido que aprovechar los del resto de jugadores?

Pero quizás las reglas que más asombren a los directivos de la FIFA (habrán de tenerlas en cuenta en la próxima revisión del reglamento internacional) sean la supresión del penalty y del fuera de juego. Las faltas dentro de área se señalan tan cerca de la portería como haga falta.

¡Ay!; pero lo más fuerte es que, en determinadas ocasiones, la pelota va más rápido que el scroll de pantalla y, en consecuencia, dejamos de verla y, en consecuencia, el contrario nos quita siempre la pelota y, en consecuencia, nos armamos un lío que no hay quien aclare hasta que volvemos a ver el esférico.

VEREDICTO FINAL

Qué le vamos a hacer. Los señores de ANIMAGIC (pulsad simultánemanete las teclas C P U y veréis aparecer su logo en pantalla) saben programar bastante bien. Dominan perfectamente el arte de la animación, y disponen de un buen equipo de grafistas. Pero de fútbol..., lo que es de fútbol..., no tienen ni idea. Lo sentimos por el "buitre", utilizado (a golpe de talonario) para promocionar un juego que en otras circunstancias no habría pasado de ser un budget más. ¡Ah! por fin mi Spectrum ha terminado de cargar Match Day II. Tenía ganas hace rato de poder jugar a fútbol de verdad (y por menos de 1200 ptas).■

F.S.C.F.

NUEVA COMPAÑIA PARA ERBE

UBI SOFT — *Sonimag 88*

Erbe estuvo presente en el Sonimag de dos formas diferentes: una, bajo el auspicio de Atari; y la segunda en un stand del primer nivel, junto al mercado del vídeo. Erbe dentro de su política de marketing está intentando introducirse en el difícil mundo de los vídeo-clubs.

En una corta entrevista con los responsables de Erbe nos informaron de la pronta distribución del software de una compañía francesa, Ubi soft. Ubi soft, empresa líder en este país europeo, sobre todo en el campo de los 16 bits, está ubicada en un espectacular castillo del siglo XIX al oeste de Francia. Tiene una plantilla de 250 trabajadores, y, actualmente, han acordado la distribución en España de determinados programas a la compañía española Erbe. De modo que muy pronto podremos disfrutar de los siguientes títulos: Drácula, Skateball, Iron Lord, Final Command, B.A.T., etc.

EL IMPERIO CONTRAATACA

Primero fue la guerra de las Galaxias. Ahora, cómo no, el Imperio Contraataca. Y suponemos que, inevitablemente, el Jedi regresará el año que viene para completar la saga.

Antes de entrar en materia comentando este videojuego haremos un poco de historia. Pero no la historia acostumbrada de que si Steven Spielberg y George Lucas y blablablá, sino la del videojuego; quizá menos conocida pero no por ello menos interesante.

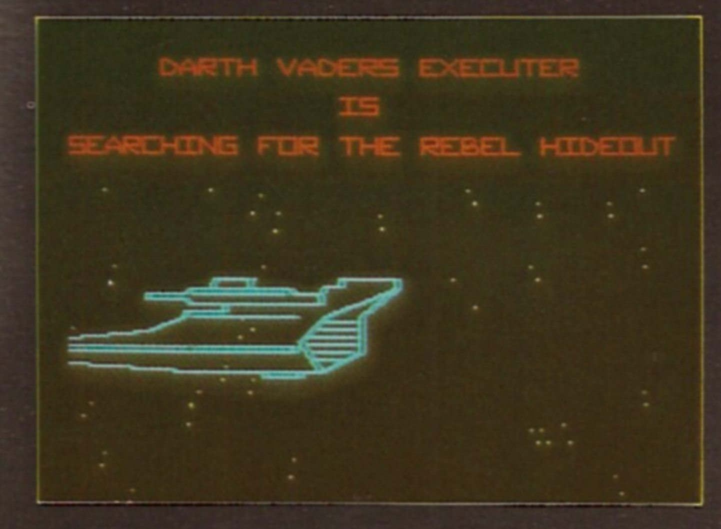
Remontémonos a un par de años atrás. Atari obtuvo de Lucasfilm los derechos para realizar la adaptación de la película La Guerra de las Galaxias a videojuego. Esta firma realizó una muy meritoria adaptación de la película para máquinas "up-right dedicadas" (aunque suene a chino, se trata de esas máquinas de salón que disponen de un volante tipo avión –o nave espacial, según gustos– con varios disparadores. Lo de dedicadas es porque están construidas específicamente para un videojuego). A la vista del éxito que supuso esta adaptación, la firma DOMARK adquirió a su vez de ATARI los derechos de conversión para micros, cosa que recordarán mejor nuestros lectores, ya que la citada adaptación tuvo un considerable éxito comercial.

En esta ocasión, el proceso ha sido prácticamente el mismo y, análogamente, DOMARK ha repetido la jugada. La segunda parte de la famosa trilogía galáctica no tuvo tanto impacto como la primera –tanto en arcade como en ordenador–, sin embargo, ésta última incorporaba detalles mejorados respecto a la anterior versión.

El argumento del juego no tiene secretos para aquellos que hayan visto la película, pero si –improbablemente– alguno de nuestros lectores no la ha visto, ahí va una breve descripción del mismo.



El imperio contraataca es la sucesión del primer título de la saga de las Galaxias. Y la secuela continuará: el retorno del Jedi.







Tu, como protagonista, comandas en el primer nivel el Halcón Milenario de Han Solo, con la misión de llegar al Ateroide Gigante, para lo cual debes dirigirte a la base de los rebeldes de Hot. Para ello debes, evidentemente, cargarte todo tipo de bichos y robots durante nada más y nada menos que cuatro fases.

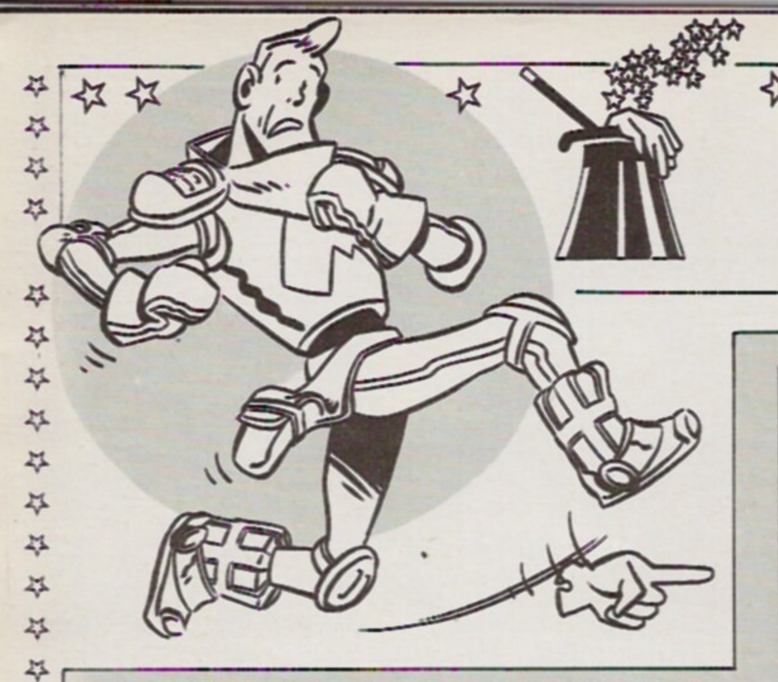
Una vez salga humo de tu joystick, te hayas hecho polvo los dedos contra el teclado y hayas llegado al límite de tu paciencia, si has sido bueno –evitando chocar con balas, objetos diversos y manteniendo intacto tu blindaje, lo que puedes conseguir destruyendo blancos– pasarás a la segunda fase en la que guiarás la nave de Luke Skywalker. Tus principales enemigos serán, en esta ocasión los "walkers" AT-ST y AT-AT, que puedes eliminar respectivamente, disparando o lanzando cables a sus pies.

En el tercer nivel vuelves a ser Han Solo, y en este caso deberás pasar por un campo de turbulencias evitando los asteroides para llegar, por fin, al Asteroide Gigante. Ah, por cierto, cargándote blancos ganarás una carta JEDI además de puntos de bonificación. Si logras formar la palabra JEDI, conseguirás que la fuerza te acompañe (buena falta te va a hacer).



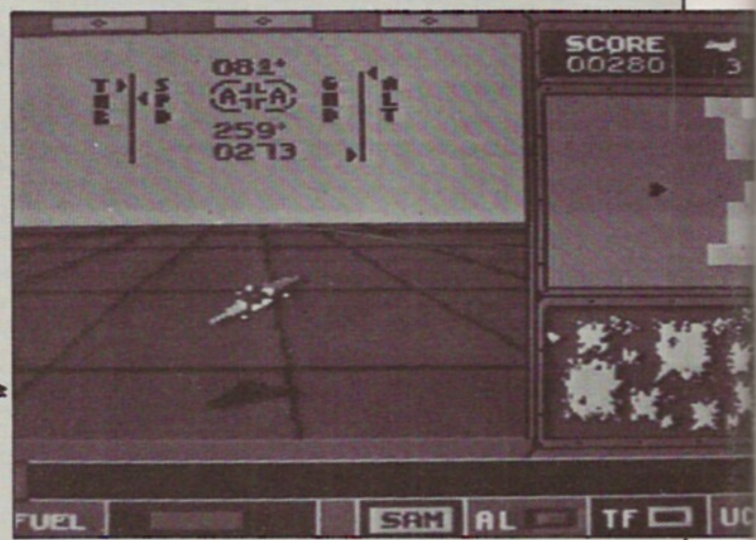
Baste decir como conclusión que en el desarrollo del juego se evidencian algunos defectos que no acaban de convencer. Lo más destacable es la lentitud del mismo, aunque ello no implica que esta segunda parte sea rechazable; hay que tenerla en cuenta.

Especialmente recomendable para los "reventadores" de botones de disparo. ■



MAS POKES

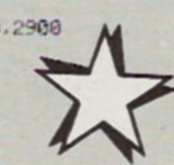




ATF COMMODORE

CON CODIGOS

```
1000 DATA169,165,141,189,49,169,234,141,242,48
1001 DATA169,234,141,243,48,169,100,141,63,56
1002 DATA169,173,141,163,247,169,189,141,172,248
1003 DATA169,173,141,175,139,76,0,128,162,1
1004 DATA32,186,255,169,0,32,189,255,169,0
1005 DATA32,213,255,169,64,141,253,2,169,80
1006 DATA141,254,2,96,169,80,141,202,76,165
1007 DATA2,240,9,141,151,76,141,152,76,141
1008 DATA153,76,76,64,75
1200 FORX=20480TO20564:READY:POKEX,Y:NEXT
2000 PRINT"]M   A T F  (ADVANCED TACTICAL FIGHTER)"
2010 PRINT"M               TRAINER POR   "
2020 PRINT"M            THE BLASTERS INC."
2030 PRINT"MM INFINITOS AVIONES? (S/N) ";:GOSUB 2200
2040 PRINT"M DEFENSAS: "
2050 PRINT"    CONTRA FIRE + CHOQUES?";:GOSUB 2200
2060 PRINT"    CONTRA MISIL SAM?";:GOSUB 2200
2070 PRINT"M EQUIPAMIENTOS INFINITOS:"
2080 PRINT"    FIRE?";:GOSUB2200
2090 PRINT"    MISILES?";:GOSUB2200
2100 PRINT"    FUEL?";:GOSUB2200
2105 POKE2,0
2150 SYS20518:END
2200 A=A+1
2205 GETA$
2210 IF A$="N"THEN PRINT" N":GOTO2240
2220 IF A$<>"S"THEN 2205
2230 PRINT" S":RETURN
2240 ONAGOTO 2300,2400,2500,2600,2700,2800,2900
2300 POKE20481,198:RETURN
2400 POKE20486,149:POKE20491,118:RETURN
2500 POKE20496,0:RETURN
2600 POKE20501,206:RETURN
2700 POKE20506,222:RETURN
2800 POKE20511,206:RETURN
```



SIN CODIGOS

```
1000 DATA169,165,141,189,49,169,234,141,242,48
1001 DATA169,234,141,243,48,169,100,141,63,56
1002 DATA169,173,141,163,247,169,189,141,172,248
1003 DATA169,173,141,175,139,76,0,128,162,1
1004 DATA32,186,255,169,0,32,189,255,169,0
1005 DATA32,213,255,169,64,141,253,2,169,80
1006 DATA141,254,2,96,169,80,141,202,76,165
1007 DATA2,240,9,141,151,76,141,152,76,141
1008 DATA153,76,76,64,75
1200 FORX=20480TO20564:READY:POKEX,Y:NEXT
2000 PRINT"]M   A T F  (ADVANCED TACTICAL FIGHTER)"
2010 PRINT"M               TRAINER POR "
2020 PRINT"M            THE BLASTERS INC."
2030 PRINT"MM INFINITOS AVIONES? (S/N) ";:GOSUB 2200
2040 PRINT"M DEFENSAS: "
2050 PRINT"    CONTRA FIRE + CHOQUES?";:GOSUB 2200
2060 PRINT"    CONTRA MISIL SAM?";:GOSUB 2200
2070 PRINT"M EQUIPAMIENTOS INFINITOS:"
2080 PRINT"    FIRE?";:GOSUB2200
2090 PRINT"    MISILES?";:GOSUB2200
2100 PRINT"    FUEL?";:GOSUB2200
2105 POKE2,234
2110 PRINT"M ELIMINAR TABLA SEGURIDAD?";:GOSUB2200
2150 SYS20518:END
2200 A=A+1
2205 GETA$
2210 IF A$="N"THEN PRINT" N":GOTO2240
2220 IF A$<>"S"THEN 2205
2230 PRINT" S":RETURN
2240 ONAGOTO 2300,2400,2500,2600,2700,2800,2900
2300 POKE20481,198:RETURN
2400 POKE20486,149:POKE20491,118:RETURN
2500 POKE20496,0:RETURN
2600 POKE20501,206:RETURN
2700 POKE20506,222:RETURN
2800 POKE20511,206:RETURN
2900 POKE2,0:RETURN
```

QUE NADIE

BRUCE LEE

```
10 REM Cargador de vidas para:
20 REM BRUCE LEE, version PC
30 REM (c)1988 Jordi Mas
40 REM
50 CLS:INPUT "Numero de vidas (1-99) ? ",A
60 IF A>99 OR A<1 THEN CLS:GOTO 50
70 OPEN "BMPC.EXE" AS #1 LEN=1
80 FIELD#1, 1 AS A$
90 LSET A$=CHR$(A)
100 PUT#1,61863!
110 CLOSE
```

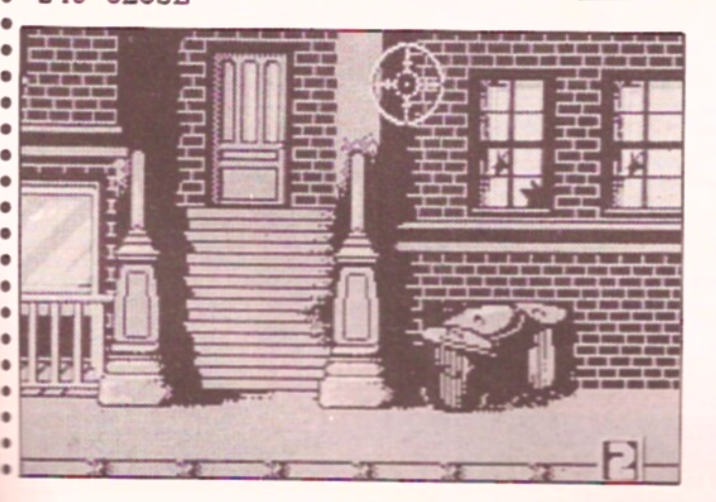




PROHIBITION

```
10 REM Cargador de vidas infinitas para:
20 REM PROHIBITION, version PC
30 REM (c)1988 Jordi Mas
40 REM
50 OPEN "P1.COM" AS #1 LEN=1
60 FIELD#1, 1 AS A$
70 LSET A$=CHR$(&HFF)
80 PUT#1,6149
90 CLOSE
100 OPEN "P4.COM" AS #1 LEN=1
110 FIELD#1, 1 AS A$
120 LSET A$=CHR$(&HFF)
130 PUT#1,6149
140 CLOSE
150 OPEN "P2.COM" AS #1 LEN=1
160 FIELD#1, 1 AS A$
170 LSET A$=CHR$(&HFF)
180 PUT#1,6140
190 CLOSE
200 OPEN "P3.COM" AS #1 LEN=1
210 FIELD#1, 1 AS A$
220 LSET A$=CHR$(&HFF)
230 PUT#1,6140
240 CLOSE
```

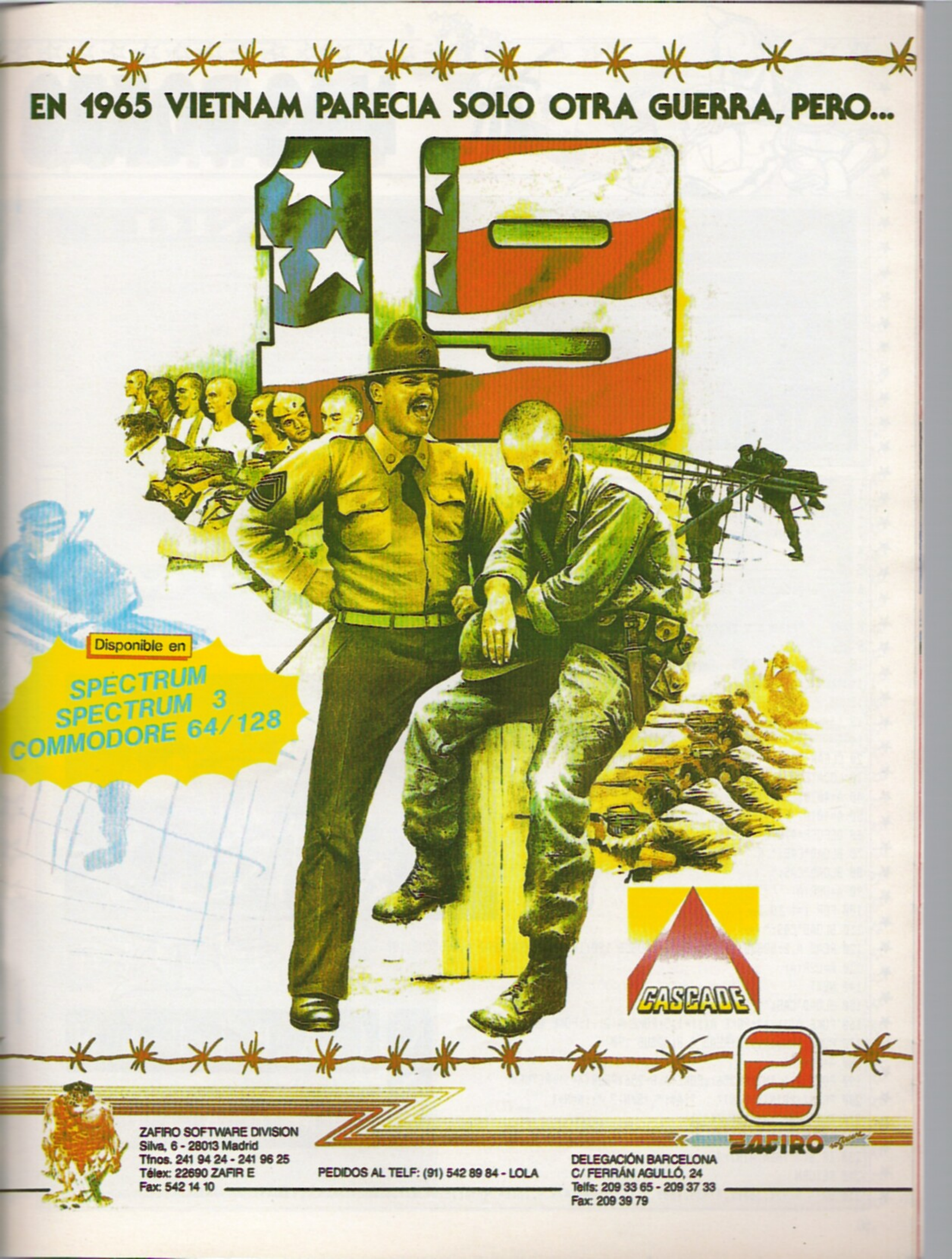






MSX

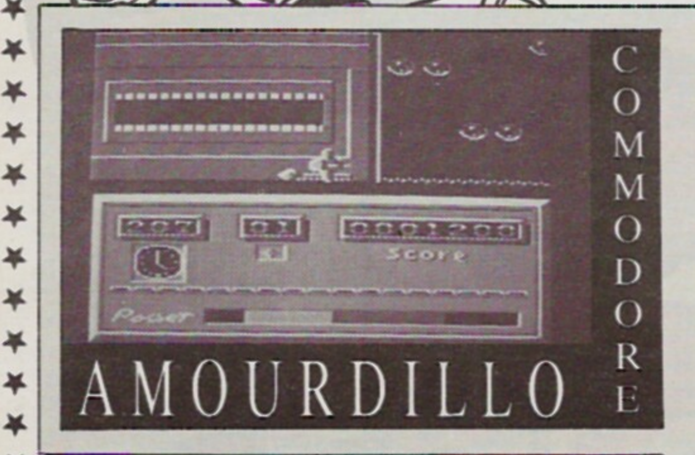
```
1 '  ---------------------------
2 '  | Cargador para  BREAK IN |
3 '  |                         |
4 '  |       version MSX       |
5 '  |                         |
6 '  |  Por  Roni Van Ginkel    |
7 '  ---------------------------
8 '
10 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40
20 LOCATE 15,1:PRINT"BREAK IN"
30 LOCATE 14,2:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
40 LOCATE 2,6:PRINT"Sin problemas de carga (S/N)"::GOSUB 120
50 LOCATE 2,8:PRINT"Vidas infinitas (S/N)"::GOSUB 120
60 BLOAD"cas:",R
70 BLOAD"cas:"
80 IF A(1)=1 THEN POKE 58034!,1:POKE 58140!,201:POKE 58201!,201
90 IF A(2)=0 THEN 110
100 FOR I=58102! TO 58107!:READ D:POKE I,D:NEXT
110 DEFUSR=57856!:D=USR(0)
120 B$="SsNn":A=A+1:PRINT"? ";
130 A$=INPUT$(1):PRINTA$::B=INSTR(B$,A$):IF B=0 THEN 130
140 IF B<3 THEN A(A)=1
150 RETURN
160 DATA 175,50,196,100,46,98
```



EN 1965 VIETNAM PARECIA SOLO OTRA GUERRA, PERO...
19
Disponible en
SPECTRUM
SPECTRUM 3
COMMODORE 64/128
CASCADE
ZAFIRO
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10
PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA
DELEGACIÓN BARCELONA
C/ FERRÁN AGULLÓ, 24
Telfs: 209 33 65 - 209 37 33
Fax: 209 39 79

MAS POKES

AMOURDILLO — COMMODORE



```
500 DATA169,48,141,62,9,141,63,9,141,66
501 DATA9,169,50,141,65,9,169,51,141,64
502 DATA9,169,176,141,187,3,169,230,141,188
503 DATA3,169,169,141,189,3,76,163,3,5
504 DATA206,55,1,240,211,76,163,3,169,173
505 DATA141,240,141,169,234,141,125,139,76,16
506 DATA128
1000 DATA141,20,3,198,2,240,2,40,96,169
1001 DATA76,162,1,160,56,141,187,3,140,188
1002 DATA3,142,189,3,165,1,9,2,133,1
1003 DATA40,96,162,0,160,32,189,0,160,157
1004 DATA0,160,189,0,224,157,0,224,202,208
1005 DATA241,238,49,206,238,52,206,238,55,206
1006 DATA238,58,206,136,208,226,165,1,41,253
1007 DATA133,1,169,76,162,11,160,206,141,179
1008 DATA252,142,180,252,140,181,252,96
2001 PRINT"               A R M O U R D I L L O"
2010 PRINT"        CARGADOR TRAINER POR BLASTERS"
2020 PRINT"                NO FINAL CARTRIDGE"
2035 FORX=272TO332:READA:POKEX,A:NEXT
2040 FORX=52747TO52834:READA:POKEX,A:NEXT
2060 PRINT" POWER INFINITO? (S/N)"
2070 GETA$
2080 IFA$="N"THENPOKE321,206:GOTO2100
2090 IFA$<>"S"THEN2070
2100 PRINT" TIMER INFINITO? (S/N)"
2110 GETA$
2120 IFA$="N"THENPOKE326,136:GOTO2140
2130 IFA$<>"S"THEN2110
2140 POKE2,2:SYS52779:LOAD
```

CAPITAN AMERICA — MSX

```
1 '
2 ' ATENCION !!!, Copiar solo a partir
3 ' de la linea 20
4 '
5 ' ┌──────────────────────────────┐
6 ' | Cargador para CAPITAN SEVILLA |
7 ' |                               |
8 ' |    Primera y segunda parte    |
9 ' |                               |
10 '| Codigo: 335495   Version MSX  |
11 '|                               |
12 '|      Por  Roni Van Ginkel     |
13 ' └──────────────────────────────┘
14 '
20 CLEAR 200,34495!:COLOR7,1,1:SCREEN0:KEYOFF
30 LOCATE10,1:PRINT"CAPITAN SEVILLA"
40 A=40203!:A$="Vidas infinitas":GOSUB 200
50 A=40101!:A$="Energia infinita":GOSUB 200
60 DEFUSR=47872!
70 BLOAD"CAS:",R
80 BLOAD"CAS:"
90 A=USR(A)
100 FOR I=1 TO 3
110 BLOAD"CAS:"
120 READ A,B:GOSUB 190:READ A,B:GOSUB 190:IF I=1 THEN READ A,B:GOSUB 190
130 A=USR(A)
140 NEXT
150 BLOAD"CAS:"
160 POKE A(1),62:POKE A(1)+1,3:POKE A(2),1:POKE &HBB3A,195
170 POKE &HBB3A,195:READ A,B:GOSUB 190
180 A=USR(A)
190 POKE A+1,INT(B/256):POKE A,B-256*PEEK(A+1):RETURN
200 PRINT:PRINT:PRINT"   ";A$;" (S/N)? ";:N=N+1
210 B$="SsNn":A$=INPUT$(1)
220 PRINTA$;:B=INSTR(B$,A$):IF B=0 THEN 210
230 IF B<3 THEN A(N)=A
240 RETURN
250 DATA 47931,36000,47934,4800,47937,10304,47934,15104,47937,8157,47934,23261,47937,9507,47931,4483
```





C O M M O D O R E

DIZZY

```
1000 DATA141,20,3.198,2,240.2.40,96.169
1001 DATA76,162.1.160.56.141.187,3.140,188
1002 DATA3.142,189,3,165,1.9,2.133.1
1003 DATA40.96,162.0.160.32,189,0.160.157
1004 DATA0,160.189,0,224.157,0,224,202.208
1005 DATA241,238,49.206.238,52.206.238,55,206
1006 DATA238,58,206,136,208,226,165,1.41,253
1007 DATA133,1.169.76.162,11.160,206,141,179
1008 DATA252,142,180.252.140,181.252,96
1010 DATA169,48,141,132,8,141.133.8,141,136
1011 DATA8,169,50.141,135,8,169,51,141,134
1012 DATA8.169,176,141.187,3,169,230,141.188
1013 DATA3.169.169,141.189,3,76,163,3,2
1014 DATA206,55.1,240,211.76.163.3,169,173
1015 DATA141.70.62,76,32.91
2020 PRINT"■■            D  I  Z  Z  Y  "
2030 PRINT"■■   CARGADOR TRAINER POP BLASTERS INC."
2035 PRINT"■           NO FINAL CARTRIDGE"
2045 FORX=52747TO52834:READA:POKEX,A:NEXT
2047 FORX=272TO327:READA:POKEX,A:NEXT
2048 POKE198,0:WAIT198,1
2050 POKF2.2:SYS52779:LOAD
```



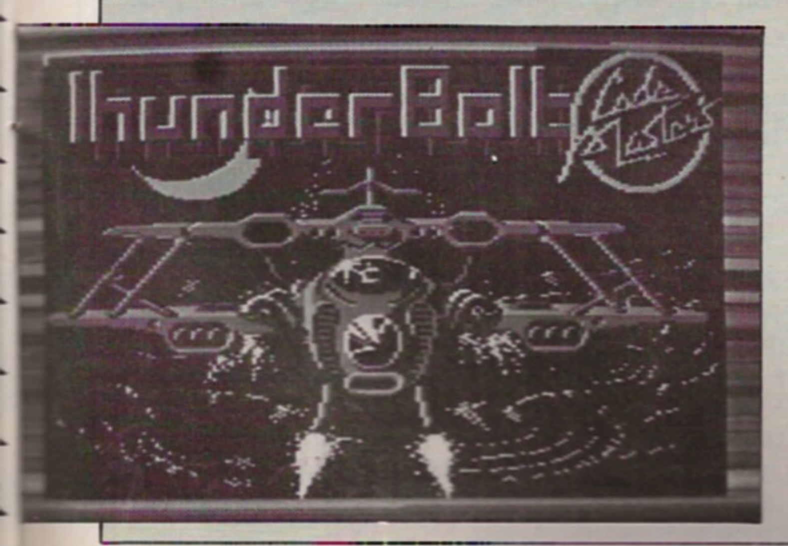



```
1000 DATA162.1,32.186,255,169,0,32,189,255
1001 DATA169.0.32.213,255,169,44,141,181,2
1002 DATA169,1,141.182,2,76,4,3,32,22
1003 DATA8,169.0,32,213,255.169,165,162,80
1004 DATA160.46,141,154,8,142,156,8,140,157
1005 DATA8,76,27.8
2000 PRINT"■■           I  M  P  A  C  T"
2010 PRINT"■■■   CARGADOR TRAINER POR BLASTERS INC."
2030 FORX=272TO325:READA:POKEX,A:NEXT
2040 SYS272
```



THUNDER BOLT

COMMODORE

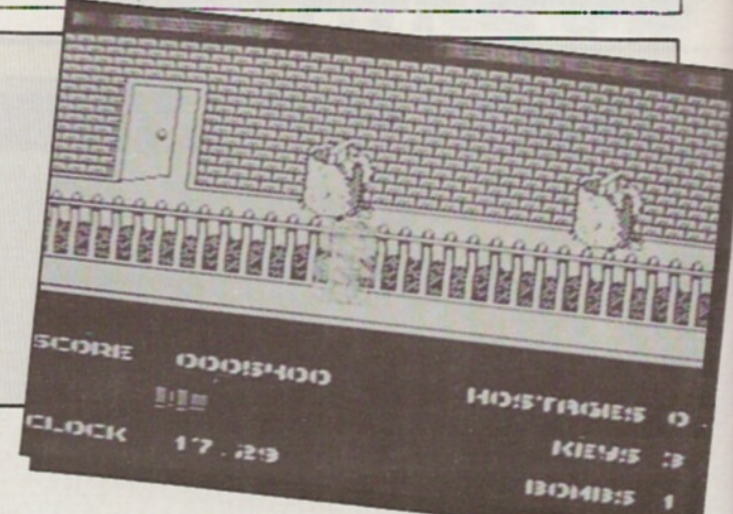



```
1000 DATA141,20,3,198,2,240.2.40,96,169
1001 DATA76,162,1,160,56,141,137,3,140,188
1002 DATA3,142,189,3,165,1.9.2,133,1
1003 DATA40,96,162.0,160.32.189,0,160,157
1004 DATA0,160,189,0,224,157,0.224,202.208
1005 DATA241,238,49,206,238.52,206,238,55,206
1006 DATA238.58,206,136,208,226,165.1,41,253
1007 DATA133,1,169,76,162,11,160.206.141,179
1008 DATA252,142,180,252.140.181,252.96
1010 DATA169.48,141,30,8,141,31,8,141,34
1011 DATA8,169,50,141,33,8,169,51,141,32
1012 DATA8,169,176,141,187,3,169,230,141,188
1013 DATA3,169,169,141,189,3.76,163,3,2
1014 DATA206,55.1,240,211,76,163,3,169,77
1015 DATA141,95,136,169,1,141,96,136,76,162
1016 DATA135,169,164,141,35,124,169,165,141,177
1017 DATA15,76,16,15
2001 PRINT"■          ■■T H U N D E R   B O L T "
2010 PRINT"■■■      CARGADOR TRAINER POR BLASTERS"
2020 PRINT"■■              NO FINAL CARTRIDGE"
2050 FORX=272TO345:READA:POKEX,A:NEXT
2060 PRINT"■■ VIDAS INFINITAS? (S/N)"
2070 GETA$
2080 IFA$="N"THENPOKE334,198:GOTO2100
2090 IFA$<>"S"THEN2070
2100 PRINT"■ FLASH DE ENERGIA INFINITO? (S/N)■■"
2110 GETA$
2120 IFA$="N"THENPOKE339,198:GOTO2140
2130 IFA$<>"S"THEN2110
2140 POKE2,2:SYS52779:LOAD
```

MAS POKES QUE NADIE

JOE BLADE
SPECTRUM

```
POKES PARA JOE BLADE
POKE 38480,201 TIEMPO INFINITO
POKE 38402,201 NO NECESITAS LLAVES
POKE 36748,201 SIN ENEMIGOS
```



SPECIAL OPERATIONS
MSX

```
1 '
2 ' Cargador para Special Operations
3 '
4 ' Por Roni Van Ginkel
5 '
10 FOR I=64800! TO 64886!:READ Q$:Q=VAL("&H"+Q$):POKE I,Q:N=N+Q:NEXT
20 IF N<>9984 THEN PRINT"ERROR EN DATAS":STOP
30 N=0
40 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40:COLOR 15,1
50 LOCATE 0,0,1
60 B$="SNsn"
70 A$="  CARGADOR PARA ESPECIAL OPERATIONS":GOSUB 230
80 D$="RONI VAN GINKEL"
90 A$="  por "+D$:GOSUB 230
100 LOCATE 0,0,0:FOR I=1 TO 10
110 FOR T=1 TO 100:NEXT
120 BEEP:LOCATE 6,2:PRINTSPC(20);
130 FOR T=1 TO 100:NEXT
140 BEEP:LOCATE 6,2:PRINTD$;
150 NEXT:LOCATE 0,6,1
160 FOR I=1 TO 5:A$="":GOSUB 230
170 N=64797!:A$="Lider infinito":GOSUB 230
180 A$="Los guardias no capturan":GOSUB 230
190 A$="Tiempo infinito":GOSUB 230
200 PRINT:PRINT:PRINT:A$="    CARGANDO ...":N=0:GOSUB 230
210 LOCATE 0,0,0
220 GOTO 300
230 IF N>0 THEN A$=A$+" (S/N)? "
240 FOR I=1 TO LEN(A$)
250 PRINTMID$(A$,I,1);:BEEP:FOR T=1 TO 10:NEXT:NEXT
260 IF N=0 THEN 290
270 C$=INPUT$(1):PRINTC$;:A=INSTR(B$,C$):IF A=0 THEN 240
280 A=AMOD2:POKE N,A:N=N+1
290 PRINT:PRINT:RETURN
300 DEFUSR1=64846!
310 Z$="D=USR1(0):RUN"+CHR$(13):FORQ=-1040TO-1000:POKEQ,0:NEXT:POKE-3078,
240:POKE-3077,251:POKE-3076,244:POKE-3075,251:FORQ=1TOLEN(Z$):P
OKEQ-1041,ASC(MID$(Z$,Q,1)):NEXT:CLOAD
320 IF N=0 THEN 290
330 DATA 21,1D,FD,7E,B7,C4,3D,FD,23,7E,B7,C4,43,FD,23,7E,B7,C8,3E,EF,32,96,9F,3E,44,32,98,9F,C9,3E,11,32
340 DATA 1A,86,C9,3E,F4,32,DF,A4,3E,F7,32,11,A5,C9,21,65,FD,11,DB,87,01,12,00,ED,B0,3E,DC,32,7C,87,21,20
350 DATA FD,22,9C,F3,C9,00,57,88,D7,00,5A,24,EF,22,3F,55,53,52,31,28,30,29,3A
```

MEGANOVA
SPECTRUM

```
24000: PRINT USR 65470
MEGANOVA DATAS
1 DATA 65470,6
2 DATA "2a3d5c11beff73237231",970
3 DATA "bf5d11001bdd2100403e",708
4 DATA "ff37cd560511fea1dd21",1292
5 DATA "c05d3eff37cd560521be",1176
6 DATA "6d36c921db8136c9c33e",1257
7 DATA "62000000000000000000",98
CARGADOR MEGANOVA
10 REM ?Juan Carlos Sanchez-88
20 LOAD "cargador" CODE : PRINT
```



REPROGRAMATE



SUPER COLECCION DE PROGRAMAS MSX

Ahora, SONY te presenta una super Colección de Programas para que te diviertas a lo grande. Programas de ACCION, AVENTURAS, SUSPENSE, HABILIDAD, ENTRETENIMIENTO y EDUCATIVOS, agrupados en prácticos estuches, que podrán tu ingenio a prueba a un precio super especial.

¿POR CUAL QUIERES EMPEZAR?



Consigue más información y aprovéchate de las ofertas y regalos del Club SONY MSX enviándonos tu nombre, dirección y ocupación, junto a una fotocopia de la garantía de tu ordenador MSX a:

Club SONY MSX Apartado de Correos 61.278 28080 MADRID



«ACCION»:
GANG MAN, WRANGLER, PINKY CHASE y BATALLA PINGUINO.



«ENTRENENIMIENTO»:
SUPER TRIPER, TACTICA, HERCULES y GENERADOR JUEGOS.



«AVENTURAS»:
BOGGY 84, PEETAN, XIXOLOG y 3D WATER DRIVER.



«SUSPENSE»:
HOMICIDIO EN EL ATLANTICO, TECLAS DIVERTIDAS y COMPULANDIA.

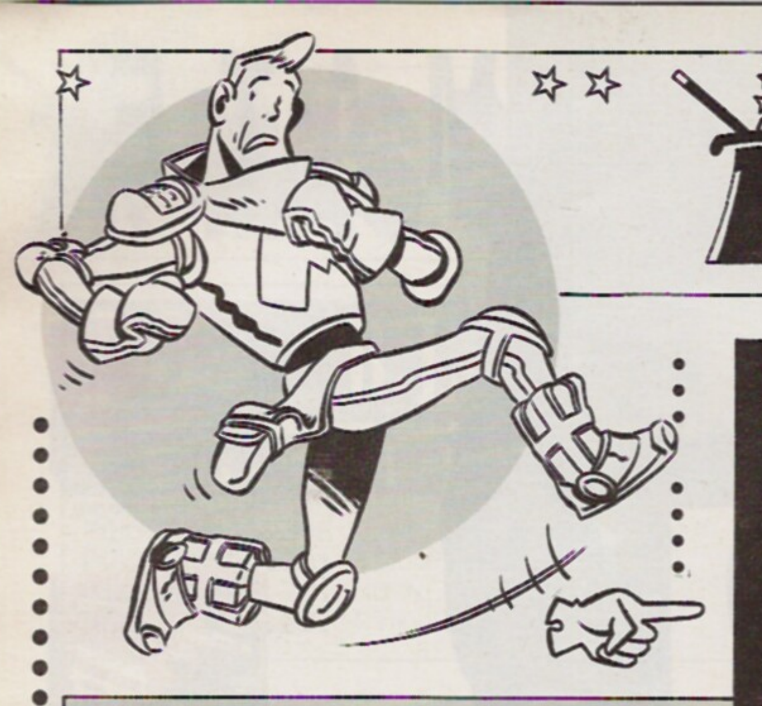


«HABILIDAD»:
SWEET ACORN, FLIPPER SLIPPER, JUMP COASTER y HOCKEY.



«EDUCATIVO»:
ROMA, LAS VEGAS, MIL CARAS y BOING BOING.





MAS POKES

```
  1 REM ?Juan Carlos Sanchez-
88
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0:
 CLS
  20 LOAD ""CODE 16384
  30 FOR n=23317 TO 23329: REA
D a: POKE n,a: NEXT n: RUN USR
 23296
  40 DATA 33,3,114,54,255,33,6
0,112,54,255,195,206,93
```

TRANSMUTER Copia el cargador y grábalo en una cinta virgen. Cuando lo quieras utilizar cárgalo y ejecútalo antes del juego. Tendrás vidas infinitas, y no te dispararán ●

TRANSMUTER

S P E C T R U M



PROTECTOR

MSX

```
1 '  ┌─────────────────────────┐
2 '  | Cargador para PROTECTOR |
3 '  |                         |
4 '  |       version MSX       |
5 '  |                         |
6 '  |  Por  Roni Van Ginkel   |
7 '  └─────────────────────────┘
10 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40
20 LOCATE 15,1:PRINT"PROTECTOR"
30 LOCATE 14,2:PRINT"░░░░░░░░░░░"
40 LOCATE 2,6:PRINT"Sin problemas de carga (S/N)";:GOSUB 110
50 LOCATE 2,8:PRINT"Vidas infinitas (S/N)";:GOSUB 110
60 BLOAD"cas:"
70 IF A(1)=1 THEN POKE 58035!,1:POKE 58184!,201:POKE 58245!
80 IF A(2)=0 THEN 100
90 FOR I=58130! TO 58140!:READ Q:POKE I,Q:NEXT
100 DEFUSR=57856!:D=USR(0)
110 B$="SsNn":A=A+1:PRINT"? ";
120 A$=INPUT$(1):PRINTA$;:B=INSTR(B$,A$):IF B=0 THEN 120
130 IF B<3 THEN A(A)=1
140 RETURN
150 DATA 62,0,50,222,135,50,222,69,17,20,64
```

STORM

MSX

```
1 '  ┌──────────────────────┐
2 '  | Cargador para  STORM |
3 '  |                      |
4 '  |     version MSX      |
5 '  |                      |
6 '  | Por  Roni Van Ginkel |
7 '  └──────────────────────┘
8 '
10 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40
20 LOCATE 17,1:PRINT"STORM"
30 LOCATE 16,2:PRINT"░░░░░░░":PRINT:PRINT
40 A$="Papiros y amuletos infinitos":A=48260!:GOSUB 100
50 A$="Mascaras infinitas":A=48363!:GOSUB 100
60 BLOAD"cas:":DEFUSR=54128!:BLOAD"Cas:"
70 POKE A(1),0:POKE A(1)+1,0
80 POKE A(2),0:POKE A(2)+1,0
90 DEFUSR=44200!:D=USR(0)
100 PRINT:PRINT:PRINT SPC(2);A$;" (S/N)? ";
110 B$="SsNn":N=N+1
120 A$=INPUT$(1):PRINTA$;:B=INSTR(B$,A$):IF B=0 THEN 120
130 IF B<3 THEN A(N)=A
140 RETURN
```



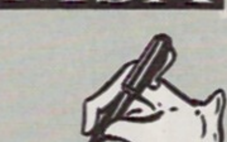


QUE NADIE

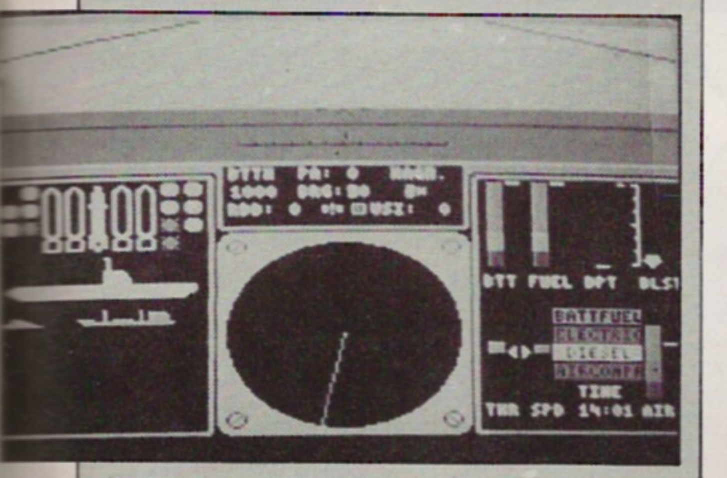


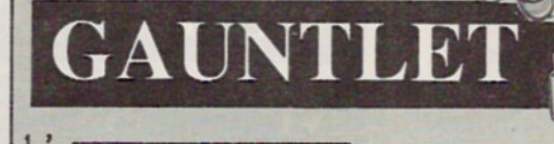
```
10 ' ┌────────────────────────────┐
20 ' | Cargador para OCEAN CONQUEROR |
30 ' |                              |
40 ' |         Version   MSX        |
50 ' |                              |
60 ' |     Por  Roni Van Ginkel     |
70 ' └────────────────────────────┘
80 CLS:COLOR 15,1,1:KEY OFF:WIDTH 40:CLEAR 10,39998!
90 LOCATE 11,2:PRINT"OCEAN CONQUEROR"
100 LOCATE 10,3:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
110 LOCATE 3,8:PRINT"Inmune a las bombas (S/N)? ";
120 B$="SsNn":B=B+1
130 A$=INPUT$(1):A=INSTR(B$,A$):IF A=0 THEN 130
140 PRINTA$:IF A<3 THEN A(1)=1
150 SCREEN 2:OPEN "GRP:" FOR OUT PUT AS#1
160 CLS: PRESET (64,56),1:PRINT #1,"OCEAN CONQUEROR"
170 PRESET (80,90),1:PRINT #1,"IS LOADING"
180 BLOAD"CAS:"
190 DEFUSR1=40000!:DEFUSR2=&H9CAE
200 DEFUSR3=&H9CCB:DEFUSR4=&H9CD4:A = USR1 (1)
210 BLOAD"CAS:"
220 IF A(1)=1 THEN POKE 52704!,195
230 A=USR2 (1)
240 BLOAD"CAS:"
250 A=USR3 (1)
260 BLOAD"CAS:"
270 MOTOR OFF
280 SCREEN 2:COLOR 15,1,1
290 A=USR4 (1)
```

MSX



OCEAN CONQUEROR





MSX

```
1 ' ┌───────────────────────┐
2 ' | Cargador para GAUNTLET |
3 ' |                        |
4 ' |      version MSX       |
5 ' |                        |
6 ' |  Por  Roni Van Ginkel  |
7 ' └───────────────────────┘
8 '
10 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40
20 LOCATE 15,1:PRINT"GAUNTLET"
30 LOCATE 14,2:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
40 LOCATE 2,8:PRINT"Empezar en cualquier nivel (S/N)";:GOSUB 100
50 BLOAD"cas:"
60 IF A(1)=0 THEN 90
70 POKE 57692!,176:POKE 57693!,225
80 FOR I=57776! TO 57782!:READ Q:POKE I,Q:NEXT
90 DEFUSR=57600!:D=USR(0)
100 B$="SsNn":A=A+1:PRINT"? ";
110 A$=INPUT$(1):PRINTA$;:B=INSTR(B$,A$):IF B=0 THEN 110
120 IF B<3 THEN A(A)=1
130 RETURN
140 DATA 175,50,192,149,195,0,132
```



PC

```
10 REM Cargador de vidas infinitas para:
20 REM SIRLANS, version PC
30 REM (c)1988 Jordi Mas
40 REM
50 OPEN "TERRA1.EXE" AS #1 LEN=1
60 FIELD#1, 1 AS A$
70 LSET A$=CHR$(&H90)
80 PUT#1,13223
90 PUT#1,13224
100 CLOSE
```

SIRLANS

MAS POKES QUE NADIE

MEGANOVA MSX

```
1 '
2 ' | Cargador para MEGANOVA |
3 ' |                        |
4 ' |      version MSX       |
5 ' |                        |
6 ' | Por  Roni Van Ginkel   |
7 '
10 KEYOFF:CLEAR 100,34900!:COLOR 15,1,1:SCREEN 2
20 BLOAD"cas:",R
30 BLOAD "cas:":DEFUSR1=40000!:POKE 54734!,0:POKE 47593!,0:A=USR1 (0)
```



AMAZON WOMEN

COMMODORE

```
1000 DATA162,1,32,186,255,169,0,32,189,255
1001 DATA169,0,32,213,255,169,42,160,1,141
1002 DATA41,4,140,42,4,96,169,0,141,149
1003 DATA17,169,0,141,128,26,76,174,167
2000 PRINT"⊐⊠      A M A Z O N   W O M E N"
2010 PRINT"⊠⊠⊠   CARGADOR TRAINER POR
BLASTERS INC."
2015 FORX=272TO310:READY:POKEX,Y:NEXT
2020 PRINT"⊠⊠  VIDAS INFINITAS? (S/N)";
2030 GOSUB 5000
2040 PRINT"⊠  NO TIMER? ";
2050 GOSUB 5000
2060 SYS272:END
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$="N"THENPRINT"N":GOTO5030
5020 IF A$<>"S"THEN 5005
5025 PRINT"S":RETURN
5030 IF A=1 THEN POKE 299,8:RETURN
5040 POKE 304,1:RETURN
```



THOR SPECTRUM

```
10 REM **********************
20 REM *  Thor ( Spectrum )  *
30 REM *  Energia infinita   *
40 REM *  Por Julian Romero  *
50 REM *  para Megajoystick  *
60 REM **********************
70 REM
80 LET c=0: FOR n=40000 TO 40039: READ a: POKE n,a: LET c=c+a: NEXT n
90 DATA 221,33,163,254,17,149,1,62,255,55,205,86,5,48,241,175
100 DATA 50,235,255,1,7,0,17,240,255,33,97,156,237,176,195,226
110 DATA 255,237,83,104,162,195,243,199
120 IF C<>5628 THEN PRINT TAB 9;"ERROR EN DATAS":
130 PRINT " PON EL THOR Y PULSA UNA TECLA"
140 PAUSE 0: POKE 23624,0: POKE 23693,0: CLS : RANDOMIZE USR 40000
150 SAVE "Poke'sThor" LINE 10
```


¡PASATELO EN GRANDE!
ATARI
Desde 17.500 Pts. + IVA



MAS POKES

ALIENS

AMSTRAD

```
10 '***************************************
20 '*          CARGADOR PARA              *
30 '*             A L I E N S             *
40 '*        (Versión cassette)           *
50 '*          A M S T R A D              *
60 '***************************************
70 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26
80 SYMBOL AFTER 256
90 OPENOUT "ROBBY":MEMORY &1FFF
100 DATA 00,26,06,20,17,17,01,25,15,03.16,13,13,22.14,13
110 LOAD "SCROLL
120 LOAD "CREDITS",&3000
130 CALL &8000
140 LOAD "TITLE",&3000
150 GOSUB 190:MODE 0
160 CALL &8000
170 LOAD "LOADER":GOSUB 200
180 DATA 00,06,16,25,00,00,00,00,13,00,00,00,00,00,00,26
190 FOR N=0 TO 15:READ A:INK N,A:NEXT:RETURN
200 RESTORE 280
210 POKE 32931,118:POKE 32932,189
220 FOR A=33122 TO 33139
230 READ B:POKE A,B:NEXT
240 CLS:MODE 1
250 INPUT "HABITACION (1-255) :";N
260 IF N<1 OR N>255 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 250
270 POKE 33128,N
280 DATA 33,147,27,54,00,62.01,33.59,02,119,
33,79,02,119,195,64,00
290 RETURN
```

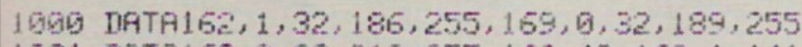
```
10 REM Cargador de vidas infinitas para
20 REM BOB WINNER, version PC
30 REM (c)1988 Jordi Mas
40 REM
50 OPEN "BOB.EXE" AS #1 LEN=1
60 FIELD#1. 1 AS A$
70 LSET A$=CHR$(&H90)
80 PUT#1.12805
90 PUT#1,12806
100 CLOSE
```

COMMODORE

INSIDE OUTING

```
1000 DATA162,1,32,186,255,169,0,32,189,255
1001 DATA169,0.32.213,255,169,96,141,200,2
1002 DATA169,1,141,201,2,96,169,60,162,1
1003 DATA141,182,3,142,179,3,76,81,3,162
1004 DATA7,189,75,1,157,52.9,202,16,247
1005 DATA76,13,8,169,197,141,96,13,76,1,8
2000 PRINT"         I N S I D E   O U T I N G "
2010 PRINT"    CARGADOR TRAINER POR BLASTERS INC."
2020 PRINT"               ENERGIA INFINITA"
2030 FORX=278TO338:READA:POKEX,A:NEXT
2040 SYS278
```

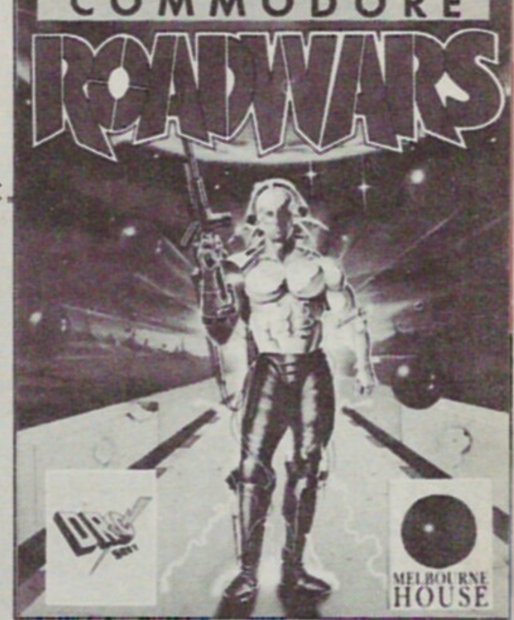
QUE NADIE



```
1000 DATA162,1,32,186,255,169,0,32,189,255
1001 DATA169,0,32,213,255,169,42,160,1,141
1002 DATA41,4,140,42,4,96,162,9,189,56
1003 DATA1,157,129,8,202,16,247,76,174,167
1004 DATA169,173,141,212,103,169,173,141,32,104
2000 PRINT"▯▯              R O A D W A R S"
2010 PRINT"▯▯▯   CARGADOR TRAINER POR BLASTERS INC.
2015 FORX=272TO321:READY:POKEX,Y:NEXT
2020 PRINT"▯▯  VIDAS INFINITAS (S/N) "
2030 PRINT"▯       PLAYER 1? ";:GOSUB5000
2040 PRINT"▯       PLAYER 2? ";:GOSUB5000
2060 SYS272:END
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$="N"THENPRINT"N":GOTO5030
5020 IF A$<>"S"THEN 5005
5025 PRINT"S":RETURN
5030 ON A GOTO 5100 ,5200
5100 POKE313,206:RETURN
5200 POKE318,206:RETURN
```

COMMODORE

ROADWARS



TEMPTATIONS

MSX

```
10 ' ┌─────────────────────┐
20 ' |   cargador para     |
30 ' |                     |
40 ' |    TEMPTATIONS      |
50 ' |                     |
60 ' | Despues de haberlo  |
70 ' | grabado sin Pokes   |
80 ' |                     |
90 ' | Por Roni Van Ginkel |
100 ' └────────────────────┘
110 FOR I=1 TO 44:READ D$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT
120 SCREEN 0:COLOR 15.4.4
130 KEY OFF:WIDTH 33
140 LOCATE 10.1:PRINT"TEMPTATIONS"
150 LOCATE 10.2:PRINT"==========="
160 LOCATE 2.10:PRINT"Vidas infinitas (S/N)?":
170 B$=INPUT$(1):IF B$="N" OR B$="n" THEN LOCATE 2.15:PRINTA$:PRINT:END
180 COLOR 1.1.1:SCREEN 2
190 BLOAD"cas:".R
200 BLOAD"cas:"
210 FOR I=50687! TO 50693!:READ D$:POKE I.VAL("&H"+D$):NEXT
220 POKE 50623!.6B
230 DEFUSR=50575!:D=USR(0)
240 DATA 45.6E.74.6F.6E.63.65.73.2C.20.A8.70.6F.72.20.71.75.65.20.68.
61.73.20.74.65.63.6C.65.61.64.6F.20.65.6C.20.63.61.72.67.61.64.6F.7
2.3F
250 DATA 3E.F0.03.48.C3.54.47.44
```



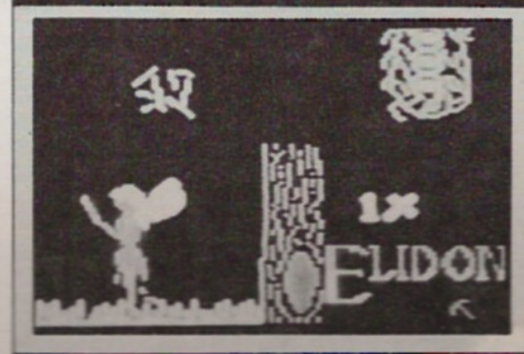




MSX

```
1 ' ┌─────────────────────────┐
2 ' | Cargador para ELIDON    |
3 ' |                         |
4 ' |       version MSX       |
5 ' |                         |
6 ' | Por  Roni Van Ginkel    |
7 ' └─────────────────────────┘
10 CLEAR100,&H84FF
20 SCREEN,2:COLOR13,1,
30 BLOAD"CAS:":DEFUSR=&H8F7F:A=USR(0)
40 OPEN"GRP:"FOR OUTPUT AS #1
50 PSET(64,96),1:PRINT#1,"ELIDON IS LOADING";
60 BLOAD"CAS:":DEFUSR=&HD10E:POKE&HE1D4,&H7D:
POKE 53621!,33:A=USR(0)
```

E L I D O N





De nuevo con vosotros os presentamos en este número tres novedades presentadas en la reciente feria del salón recreativo. Tres alucinantes programas que os ofrecemos en primicia y un montón de trucos para los juegos más conocidos.

ARCADE por Carlos Mesa y equipo

ALTERED BEAST

Indudablemente SEGA nunca cesa de sorprendernos en cuanto a arcades se refiere. Altered Beast, sin ser un programa catalogado dentro de las versiones super-lujo, da como resultado un adictivo juego con increíbles gráficos y sonido espectacular. Un juego que, durante los próximos meses, marcará una pauta en los arcades de salón. Por otra parte, dato anecdótico, es el hecho de que la prolífica compañía Activisión haya firmado un acuerdo para la conversión de este título a los ordenadores domésticos. Pero desgraciadamente no podremos disfrutar de esta referencia hasta el año próximo.

Para los que gustan de conocer los pormenores de un argumento bien cuidado pasamos a detallar las características del mismo:

Objetivo.–

Habrás de rescatar a cada una de las chicas, usadas

Altered Beast: vista externa de la única versión, UP-RIGHT.

Galaxy Force. Las características de la versión SUPER DELUXE son impresionantes: 400 kg. de peso y mide 284 x 284 x 186 cm.



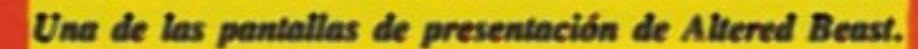
como rehenes para acceder a las exigencias de unos seres diabólicos, en un mundo de terror y caos, donde las leyes físicas conocidas no tienen lugar. Durante cada uno de los cinco niveles tendrás que enfrentarte a toda clase de entes sobrenaturales en una búsqueda desesperada del final de la fase. Si eres capaz de llegar hasta este punto destruye al Maestro de las criaturas y accederás al siguiente nivel. ¿Te crees capacitado para concluir una de las historias más escalofriantes que hayas vivido?

Rasgos técnicos.-

En el juego existe opción para uno o dos jugadores –simultáneos sobre la misma partida–; cada uno de los cuales puede manejar un stick con tres botones de función: salto, puñetazo y patada.



Hot-Rod, versión SUPER DELUXE ocupa una extensión considerable: 123 x 123 x 200 cm. y pesa aprox. 180 kg.



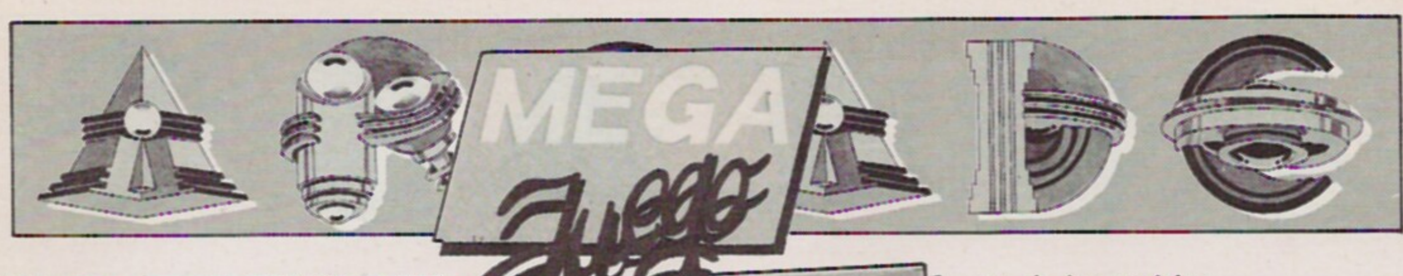
Una de las pantallas de presentación de Altered Beast.

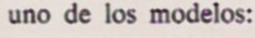
Perfil.-

Sobre el juego, y en un extraño mundo de parajes sombríos –ruinas romanas, pantanos, paisajes lunares, etc.–, una serie de criaturas ocultadas bajo formas diversas nos entorpecerán la labor de rescate. Por el contrario, en cada instante, el jugador poseerá como ayuda una acumulación de bolas espirituales que le irán transformando. Estas bolas pueden actuar de dos formas: una, acrecentando la fuerza del jugador –los musculos del cuerpo se agrandan–, otra segunda forma, transformándote en un ser superior –durante un instante el juego se detiene y la transformación del rostro aparece en pantalla– que puede variar desde una especie de hombre-lobo hasta un ser alado con poder devastador para actuar contra varios enemigos al mismo tiempo.

Ultimos datos.-

Existe la posibilidad de continuar la partida por el nivel donde hayamos sido eliminados. Por otra parte, cabe destacar el espectacular sonido producido por los altavoces de la máquina, uno de los mejores arcades del año 89.





☆ GALAXY FORCE

Galaxy Force, por decirlo de alguna forma, es la experiencia de girar el tiempo de vida. ¿Por qué?

SEGA que, como ya va siendo habitual, es el alma mater del juego, ha creado tres versiones del mismo, con las únicas diferencias respecto a la carcasa del juego. A continuación detallamos las características de cada uno de los modelos:

Super de luxe type.–

Con un peso aproximado de 400 kg. y unas dimensiones de 284 x 284 x 186 cm., este simulador galáctico permite manejar con un mando diestro una serie de movimientos de la máquina: 15 grados en dos direcciones –arriba o abajo–, o un giro de 335 grados tanto a izquierda como a derecha.

Los jugadores, con este revolucionario método de movimiento libre, tienen la sensación de un máximo realismo, convirtiendo al juego en un perfecto simulador de batallas espaciales.

De luxe type.–

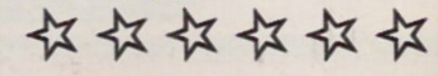
Esta versión ocupa un espacio de 103 x 175 x 170 cm., con un peso de 250 kg. El asiento de este compacto más reducido permite mover el asiento en las direcciones hacia arriba o hacia abajo en un ángulo de 15 grados. Para el movimiento de derecha o izquierda el ángulo de inclinación es de 30 grados. Todo esto permite al jugador una mayor sensación de cuerpo-máquina, incluso más sorprendente que la versión de super-lujo.

Upright type.–

Es el modelo más compacto de todos. Permite minimizar el espacio a ocupar, algo de agradecer para los lugares con poca superficie. Y es que los Sres. de SEGA han pensado en todo, puesto que un programa destinado a convertirse en número uno ha de ser asequible en todo momento. Las dimensiones del mismo son 63 x 95 x 179 cm., y pesa, aproximadamente, 135 kg.

Conclusiones.–

Siendo un argumento muy sencillo: batallas por la conquista del espacio–, este juego, sin lugar a dudas, se convertirá en el mejor arcade del año próximo. Es más, aprovechándose del éxito sin precedentes que esta máquina causará, la compañía Activisión –dentro de sus acuerdos con SEGA– ha firmado un contrato para la conversión de Galaxy Force a los ordenadores domésticos.



HOT-ROD ☆ ☆ ☆

Anunciado como uno de los juegos que incorpora el revolucionario sistema 24 –un disco floppy profesional–, este notable título pasmará a los adictos a los simuladores automovilísticos.

Especificaciones técnicas.–

Las denominadas máquinas de super-lujo siempre han ocupado un espacio considerable. Hot-Rod no es ninguna excepción. Sus dimensiones ocupan una superficie de 123 cm. ancho x 123 cm. largo x 200 cm. de altura. Pesa unos 180 kg. aproximadamente. Incorpora un monitor de alta resolución. Y permite jugar en el mismo a cuatro jugadores simultáneamente –cuatro volantes–.

Cómo jugar.–

Disponemos de un volante y un pedal de aceleración, únicos medios para el correcto funcionamiento de nuestro vehículo. El propio auto, en un principio, es algo trivial. Solamente a medida que vayamos superando las diversas fases podremos incrementar el poder de nuestro deportivo.

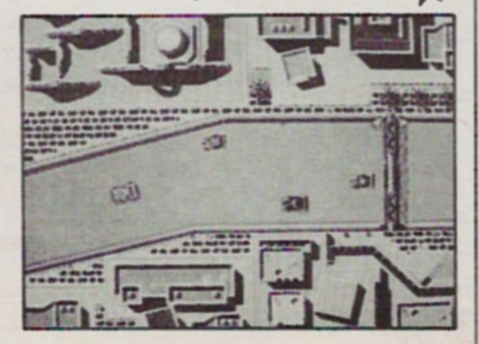
Durante el transcurso del juego, recogiendo en la calzada una serie de "pows", variando desde la G –gas– o P –incrementa la duración–, podremos salvar los obstáculos que se nos interpondrán para terminar cada etapa. Los obstáculos limitadores del tiempo consisten, en su mayor parte, en los tropiezos del auto contra los arcenes de la carretera.

Dependiendo del orden de llegada a la meta, una bolsa de dinero se sumará a nuestro marcador. Este dinero nos permitirá la entrada a un supermercado de autos. Poder comprar nuevos frenos, un motor mejorado, alerones, ruedas radiales, etc. dependerá de la cantidad de que dispongamos.

Solamente cuando nuestro coche se quede sin fuel el juego concluirá. Sin embargo existe la posibilidad de continuar la partida.

Conclusiones.–

Un sonido sin precedentes y unas ampliaciones de imágenes en los finales de meta –gráficos de máxima resolución–, convertirán a este juego de SEGA en uno de los más llamativos –en los lugares donde pueda ubicarse– del próximo año 89. ☆





TRUCOS

OUT RUN
(SEGA)

Según el criterio de los mejores jugadores, el recorrido más rápido a través de los cinco circuitos a elegir es el siguiente (las definiciones de las fases están descritas en el original inglés): por la derecha a Devil's Canyon, izquierda a Snowy Alps, derecha a Wheatfield, y otra vez a la derecha para encontrarte con Autobahn.

HANG ON
(SEGA)

Si juegas en la versión gigante con moto incorporada, obtendrás unos puntos extra si completas una pista sin rozar el suelo. Aunque esto parezca un tanto absurdo, este truco da sus resultados.



GAUNLET I/II
(ATARI)

Para sacar mayor provecho de la Muerte, dispárale ocho veces antes de aniquilarla con una poción. Los puntos obtenidos por cada uno de los disparos son los siguientes: 1.000, 2.000, 1.000, 4.000, 1.000, 6.000, 1.000, 8.000. Además de todo existe un pequeño detalle: sólo es necesario disparar a la primera Muerte ocho veces consecutivas para incrementar los puntos de cualquier otra Muerte que aparezca en esta misma pantalla.

ROLLING THUNDER
(ATARI)

Para obtener cientos de balas sólo has de entrar en la puerta marcada con una bala, penetrar por ella y pasear hacia la derecha durante unas cuantas pantallas. Si después vuelves a repetir la operación, saliendo por donde has entrado y volviendo a introducirte por la citada puerta, continuarás recogiendo balas. Repite la operación cuantas veces consideres necesario.

GALAGA
(NAMCO)

El siguiente truco funciona en cualquier pantalla después del nivel 30: Destruye a todas las naves enemigas menos a una. Permite a esta última que pase volando por alrededor de tu nave 255 veces, y en la siguiente ocasión observarás como ya no te dispara. Deja que te pase una vez más y a la siguiente oportunidad destrúyela. Durante la próxima oleada de ataques enemigos ninguno de éstos te disparará, lo que te permitira destruírlos fácilmente. Solo habrás de poner cuidado en no interponerte en la trayectoría de las naves-kamikazes enemigas.

STAR WARS
(ATARI)

Es posible incrementar la puntuación tremendamente, aprovechándose de la fuerza de la tercera sección: el recorrido de la Estrella de la Muerte. No dispares a nada (exceptuando el reactor de la parte final del planeta), esquivando cualquier cosa que el Imperio lance contra ti. Un bonus de fuerza se añadirá a tu puntuación: 5.000 puntos en el primer nivel, el cual se incrementará a 100.000 en niveles posteriores.

Aquí tienes otro truco de más dificultad y gran pericia. Si en el combate de naves cuerpo a cuerpo la nave de Darth Vader es disparada más de 30 veces el jugador obtendrá 27 escudos de más. Si tienes una suerte sorprendente (por una combinación aleatoria de la máquina) puedes obtener hasta un total de 255 escudos. Aunque ésto último suele suceder en raras ocasiones.



La trilogía de la Guerra de las Galaxias ha sido conversionada por completo para nuestros ordenadores.

RETURN OF JEDI
(ATARI)

Un truco para los expertos de este juego es llegar al nivel 8, entrar en la Estrella de la Muerte y destruir el reactor. Saliendo de nuevo habrás de chocar contra uno de los soportes para destruir el Halcón Milenario, con lo que la máquina te devolverá al principio del nivel 8. Repite esta operación con las naves restantes que te queden y termina este nivel con una sola nave. Obtendrás 100.000 puntos de bonus.

SUPER MARIO BROS
(NINTENDO)

Incrementa tu puntuación siguiendo este movimiento. En el nivel 3/2 salta por encima de la primera tortuga y síguela a la máxima velocidad, sin permitir que salga de la pantalla. A su paso choca con otras muchas criaturas (obteniendo muchos puntos de bonus), y en la última tortuga encontrarás una vida extra. Mata a Mario lo más rápidamente posible y repite la operación una y otra vez hasta que te canses de sumar puntos. •

GAMEPLAY

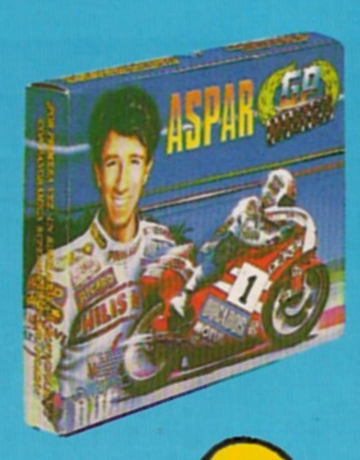
Emilio Butragueño





SPECTRUM Z-080
AMSTRAD Z-081
Precio .... 1.200 Pts.
SPECTRUM DISC ... Z-082
AMSTRAD DISC Z-083
Precio .... 1.200 Pts.

Aspar



SPECTRUM Z-084
AMSTRAD Z-085
MSX Z-086
Precio .... 799 Pts.
SPECTRUM DISC ... Z-087
AMSTRAD DISC Z-088
Precio 1.749 Pts.

CINCO SUPER NOVEDADES

ERBE 88



CHICAGO'S3D
TITANIC *
COLISEUM *
PSYCHO PIG UXB
OPERATION WOLF

SPECTRUM Z-089
AMSTRAD Z-090
COMMODORE Z-091
MSX Z-092
Precio .... 2.495 Pts.
SPECTRUM DISC ... Z-093
AMSTRAD DISC Z-094
Precio .... 3.200 Pts.



Solo ERBE podía intentar convencer a TOPO, U.S. GOLD y OCEAN para que aceptaran juntar en un "PACK FLIPANTE" las supernovedades que cada uno de estos sellos tenían reservadas para impresionarnos las próximas Navidades.

* En la versión COMMODORE se sustituyen por MADMIX y SILENT SHADOW

RECIBELOS EN TU PROPIO DOMICILIO

...ENVIANDO ESTE CUPON A DISCOPLAY: C. Francisco Sancha, 10 28034 Madrid ...o llamando al (91) 729 06 90



Sí, envíeme contra reembolso de su importe –más 200 Pts. de gastos de envío– la(s) referencia(s) de los VIDEOJUEGOS cuyos números indico en el recuadro correspondiente.

REFERENCIA		REFERENCIA		REFERENCIA		REFERENCIA		REFERENCIA		REFERENCIA	
Letra	Números	Letra	Números	Letra	Números	Letra	Números	Letra	Números	Letra	Números

Apellidos ....
Nombre .... **Telf.** ....
Dirección .... **C.P.** ....
Población .... **Provincia** ....

CHEESMASTER 2000 PC Compatible

Entrénate con el Chessmaster 2000, para poder llegar algún día a jugar con Karpov y Kasparov.

Chessmaster 2000 es un programa distribuido en España por Dro Soft. Practicar el ajedrez con este programa puede darte la sensación de estar jugando con uno de los grandes del ajedrez. El programa es el típico juego de tablero que todo el mundo conoce, pero tiene diversas opciones que lo diferencian de los restantes programas de este tipo.

La mayoría de los programas de ajedrez se limitan a tener la opción de "nivel de dificultad" y quizá alguna pequeña opción más. En cambio en Chessmaster 2000 tienes incontables apartados que ofrecen las más insólitas posibilidades para un juego de este tipo.

No podemos explicároslas todas, pero intentaremos daros una idea general de la cantidad y variedad de menús que se nos ofrecen con sólo pulsar las teclas de función.

Pulsando F1 accedemos al menú de ayuda en el que podrás ver todas las opciones que ofrecen las demás teclas de función. Dentro de F1 hay un apartado muy curioso y en algunos casos útil, que puede ser utilizado cuando al estar jugando en la oficina aparece el jefe. Pulsando "Alt+P" se borra automáticamente el tablero, apareciendo en lugar de él una pantalla que en cualquier caso puede salvarnos de la bronca del mandamás.

Con F2 podemos acceder a otro menú donde podremos cambiar el nivel de juego, podemos escoger el contrincante y elegir el color de las piezas entre otras cosas.

La sección que aparece pulsando F3 es la referida a pantalla y gráficos. En este apartado podemos hacer que el tablero se vea en dos o tres dimensiones, que aparezca o desaparezca el reloj que va cronometrando el tiempo de cada jugada y podemos también cambiar el color de las piezas, del tablero y del fondo.

En el menú que se ofrece pulsando F4 podemos escoger las opciones de ver las piezas capturadas, escoger los sonidos de música, campana o silencioso. También es aquí donde podemos escoger la opción de notación algebraica, que permite entrar las jugadas por medio de este método.

F5 permite llegar a la opción donde nos será permitido modificar las jugadas. Se puede repetir jugadas, borrar movimientos, etc.

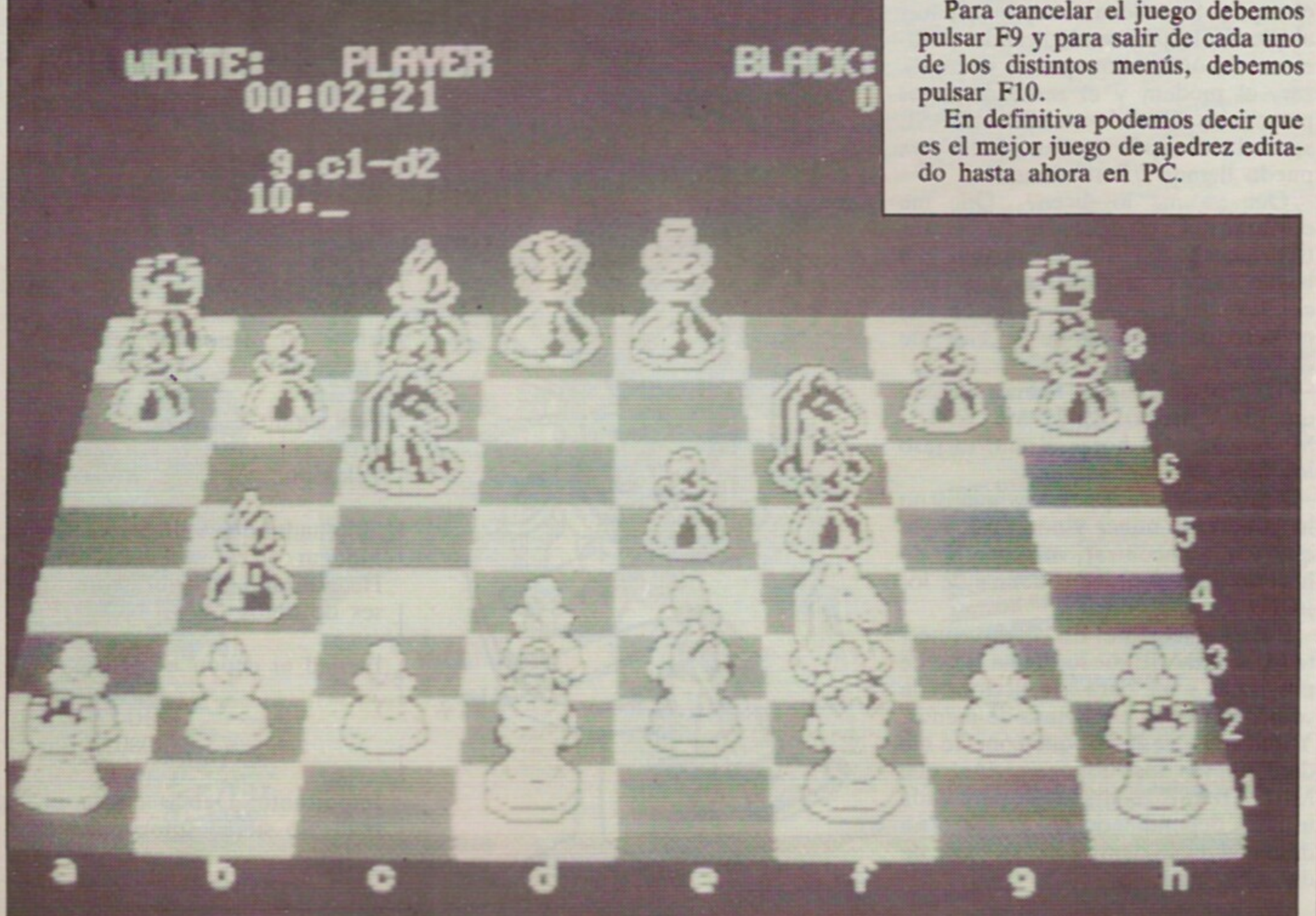
La tecla de función F6 accede al menú donde existen las instrucciones necesarias para colocar las piezas en la posición que deseemos en el tablero para crear nuestra jugada.

F7 accede al disco donde puede leer o grabar partidas. El programa contiene 100 de las mejores partidas que han sido disputadas en todos los campeonatos internacionales. Así pues, con Chessmaster, además de jugar, se puede aprender.

También podemos imprimir las partidas mediante la tecla de función F8. También aquí existe un apartado que nos da la posibilidad de analizar jugadas.

Para cancelar el juego debemos pulsar F9 y para salir de cada uno de los distintos menús, debemos pulsar F10.

En definitiva podemos decir que es el mejor juego de ajedrez editado hasta ahora en PC.





¡Bienvenidos a MEGABASE!

Hola, soy Guillermo (ese que se cree el director). Nuestro amigo, el capitán MEGA, me ha dicho que tiene algo sensacional para esta sección; que espere cerca del teléfono... Pero no tengo ni idea de qué puede ser. ¡Atención, ya suena!

–¡Aló!..., dígame...
–¡Hey capi! Así que eres tú...
–¿Qué? ¿Que por fin has conseguido poner en marcha MEGABASE?
–¿Que ya podemos conectar?
–¿Cuando queramos?
–¿Y además todos nuestros lectores? Eso es fantástico.
–A ver, a ver. Repíteme eso. ¿No cuesta nada conectar con MEGABASE? Así que sólo he de enviar el cupón que hay a pie de página... Sí, sí, ya lo veo, en esta misma página.
–Vamos a ver si lo he entendido. Cualquiera de nuestros lectores puede conectar con MEGABASE. Para hacerlo sólo necesita disponer de un módem y, claro está, de un ordenador. ¿Pero y las contraseñas de seguridad, y el acceso?
–¡Ah...! para eso es para lo que sirve el cupón. Se rellena el cupón que hay al pie de la página, indicando claramente el ordenador que se va autilizar, el módem y el resto de datos personales. Cuando en MEGABASE se recibe el cupón me dan de alta y ya puedo llamar. ¿Pero dónde?
–¿Que ya me lo dicen? ¿Que me enviarán una carta con todas las instrucciones? Así que en cuanto me hayan dado el alta recibiré una carta con las instrucciones de conexión y el número de teléfono de la base de datos.
–Vale, pero ¿puedo llamar cuando quiera? ¡Perfecto!, ya ya. MEGABASE funciona 24 horas al día, incluso los fines de semana.
–Otra pregunta capi. Yo es que... no he conectado nunca y no sé qué es lo que voy a encontrar, ni como he de hacerlo para recibir las demos de los juegos.
–¡Eso es alucinante! En cuanto conecte MEGABASE me hará una serie de preguntas y me dará instrucciones de cómo utilizar su estructura de menús. Y entonces, cada vez que conecte me dará nuevas instrucciones. ¿Así que MEGABASE es diferente para cada usuario dependiendo de si sabe o no desenvolverse dentro de la base de datos?
–¿Pero cómo has conseguido algo así? No puede ser... MEGABASE me conoce a mí, sabe qué instrucciones necesito y me las da cuando las necesito. Claro, no necesito entonces empollarme un pesado manual. Al conectar, poco a poco, iré aprendiendo a utilizarla.
–¿Pero qué pasa si conecta Jordi, o Carles? Ellos llevan ya mucho tiempo con su módem y saben perfectamente de qué va el rollo. ¡Ideal! Con sólo dejar un mensaje al SYSOP pueden obtener el privilegio de COMANDOS y pueden generar hasta ficheros BATCH en el lenguaje propio de MEGABASE.
–¿Y estas fotos que tengo aquí? ¿Qué representan?
–¡Ajá! Son fotos de una de las demos que ya hay en MEGABASE. Se trata de la versión para Spectrum de un nuevo juego de Zafiro, BLOODY PAWS. Así que con mi Spectrum puedo cargar la demo y alucinar con ella, sin que me cueste un duro.
–De verdad, capi, eres una pasada. Ahora me explico por qué te llaman capitán MEGA.
–¿Sabes qué? Te cuelgo porque estoy viendo que ya más de uno está rellenando el cupón. Y no quiero que se me adelanten. Hasta el mes que vieneeeeeeee......

CUPON DE ACCESO MEGABASE

Deseo obtener el permiso para conectar con MEGABASE durante 10.000 unidades de tiempo de forma totalmente gratuita.

Nombre: ....
....
(debe ser el nombre real)
Dirección: ....
.... CP ......
Población: ....
Provincia ....
Teléfono: ....

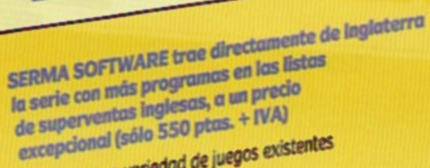
Ordenador que utilizo: ....
Módem con el que conectaré: ....
He utilizado anteriormente otras bases de datos: SI ☐ NO ☐

Enviad el cupón a MEGA Joystick
C/Roca i Batlle,
10-12 bajos
08023 Barcelona

Importante: Debéis enviar el cupón real. No sirven fotocopias.



PRESENTA LOS JUEGOS MAS VENDIDOS EN INGLATERRA



SERMA SOFTWARE trae directamente de Inglaterra la serie con más programas en las listas de superventas inglesas, a un precio excepcional (sólo 550 ptas. + IVA)

Entre la gran variedad de juegos existentes te recomendamos:

BMX SIMULATOR.— Increíble realismo; peraltes, curvas, saltos y rampas con todos los efectos de un circuito. Siete recorridos diferentes con diferentes grados de dificultad. Opción para 2 jugadores, cámara lenta y repetición. SPC, AMS, COM, MSX.

GRAND PRIX SIMULATOR.— Consta de 14 circuitos. Atraviesa puentes, manchas de aceite... y trata de conseguir récord. Opción para dos jugadores. SPC, AMS.

FRUIT MACHINE SIMULATOR.— Es el primer simulador que supera la realidad. Todas las opciones de las máquinas tragaperras. Disfruta de toda la emoción, pero sin correr ningún riesgo. SPC.

ATV SIMULATOR.— Simulador de vehículo todo terreno. Rampas, dunas, saltos, caídas... toda la emoción de un verdadero Rallie. SPC.

DIZZY.— Recoge los ingredientes de la poción mágica para lograr deshacerte del malvado mago LAKS mientras atraviesas los reinos fantásticos. SPC, AMS.

JET BIKE SIMULATOR.— Nueva versión de deportes acuáticos con diferentes circuitos: lagos, puertos, costas, a toda velocidad y los mejores gráficos. SPC.

PRO SKI SIMULATOR.— Toda la emoción de los más peligrosos descensos, pero sin necesidad de ambulancia si las cosas salen mal. Una verdadera obra maestra. SPC, AMS.

SUPER ROBIN HOOD.— Rescata a tu amada Marian de las garras del Sheriff de Nothinghám. Atraviesa las salas de esqueletos, esquiva las flechas... Ella está en peligro. SPC, AMS, COM.

GHOST HUNTER.— Penetra en la mansión tenebrosa para rescatar a tu hermano prisionero de las Fuerzas del Mal. Es un programa que te helará la sangre. SPC, AMS.

OTROS TITULOS:

BRAINACHE – SPC, AMS.
WHITE HEAT – SPC.
TRANSMUTER – SPC, AMS.
STAR RUNNER – SPC.
MISSION JUPITER – SPC, AMS.
LAZER FORCE – COM.













550 ptas. + IVA*

*** EXCEPTO SERIE PLUS (JET BIKE Y PRO SKI).**

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A NDS SHOP. BRAVO MURILLO, 45. 28015 MADRID.

TITULO: ______ SISTEMA: ______
NOMBRE Y APELLIDOS: ______ COD. POSTAL: ______
DIRECCION: ______ POBLACION: ______ PROVINCIA: ______
FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO ☐ TALON BANCARIO ☐

EL REY DEL AJEDREZ



COLOSSUS es el programa de ajedrez más completo disponible actualmente. Incorpora la más amplia gama de posibilidades, algunas de ellas no utilizadas aún en ningún tipo de microordenador. Ofrece la posibilidad de elegir entre el tablero plano, en dos dimensiones, o el tridimensional.

AHORA EN MSX
al precio de
1.500 pts.

Disponible también en
cassette Commodore
cassette Spectrum y+3
cassette Amstrad
disco Amstrad
y PCW

ASCENSOS
JUGADA CINCUENTA
TABLAS POR REPETICION
REY, ALFIL Y CABALLO
CONTRA REY
TODOS LOS MATES



SERMA SOFTWARE
Francisco Iglesias, 17
28038 MADRID
Teléfono 433 19 16
FAX 552 21 62
DISTRIBUIDORES
GALICIA ASTURIAS-LEON
Roberto Prego Fuentes y otros
San Andrés, 126, 9.º 6
15003 La Coruña Tel. (981) 22 94 73
ANDALUCIA ORIENTAL
P.M.V
Ing. de La Torre Acosta
Edificio Arcadia, 6
MALAGA Tel. (952) 28 28 52

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A NDS SHOP. BRAVO MURILLO, 45. 28015 MADRID.

TITULO: ______ SISTEMA: ______ REVISTA: ______
NOMBRE Y APELLIDOS: ______ DIRECCION: ______
POBLACION: ______ PROVINCIA: ______
COD. POSTAL: ______ TEL.: ______ FORMA DE PAGO: TALON BANCARIO ☐ CONTRARREEMBOLSO ☐